

Az Országos Commodore Egyesület lapja

újság

TÜNDÉRTÁRS

Elektronikai Gyára — Kaposvár

1989/11

ÁREMELES ELMARAD
KÖNYVEK
PIACI KITEKINTÉS
KRITIKA
SZUPERGRAFIK
PROGRAMOK



EZ MÁR

A

Professional

ORSZÁGOS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZOLGÁLTATÓ HÁLÓZAT 12 KIRENDELTSÉGGEL

Mi házhoz visszük a számítástechnikát



MARKETING — KERESKEDELEM — TELEPÍTÉS — SZERVIZ

Bízva ránk fejlesztési elképzeléseinek megvalósítását!
Bízva ránk számítógépeinek szervizét!

PROFI MUNKÁT VÉGGÜNK!

MIT, HOGYAN, HOL, MIKOR?

EGYESÜLETI ÜGYEK: Egyesületünk tagja lehet mindenki, aki a tagsági díjat befizeti. A tagdíjat személyesen az Egyesület irodájában (1133 Budapest, Kárpát u. 7/a. I. em. 11., tel: 497-559), vagy átutalással az MNB 217-98292, OTP 565-3610-8 számlára lehet befizetni. Megrendelés esetén számlát küldünk.

Minden tagunk rendelkezésére áll **PÖTYÖGŐSZOLGÁLTATUNK**, a szervizkedvezmény és az apróhirdetési lehetőség.

A Deákpáholy tagjai minden hónapban megkapják a C-újságot, a tagsági díj fél évre 366 forint.

A Pluszpáholy tagjai minden hónapban megkapják a C-újságot, és minden hónapban 2x60 forint vásárlási utalványt is kapnak. A tagsági díj fél évre 911 forint.

A Szuperpáholy tagjai havonta 15 példányt kapnak a C-újságból, és ezzel havonta 1800 forint vásárlási utalványt. A féléves tagsági díj 10 000 forint.

ÜGYFÉLFOGADÁS: minden kedden és csütörtökön 14–18 óra között várjuk tagjainkat és az érdeklődőket.

PÖTYÖGŐSZOLGÁLAT: Az újságban megjelenő programokat másolja a megrendelők részére. Megrendelhető személyesen az Egyesület irodájában, vagy postai utánnvétellel.

1989 novemberétől a pötyögőszolgálat időpontja az alábbiak szerint változik: minden harmadik héten kedden és csütörtökön 15 órától 20 óráig az Egyesület irodájában (1133 Kárpát utca 7/A).

1989. év végéig a pötyögőszolgálat időpontjai: november 7., november 9., november 28., november 30., december 19., december 21.

APRÓHIRDETÉS: Az egyesületi tagoknak ingyen áll rendelkezésre. Nem tagoknak a hirdetés ára 80 forint. A hirdetés módja: az újságban megjelenő nyomtatvány kitöltésével.

A C-újság régebbi számai megvásárolhatók az Egyesület irodájában, vagy megrendelhetők utánnvétellel.

Kedvezményes ár! Tagoknak olcsóbb!

Az újságban eddig megjelent programok gépenként összegyűjtve megrendelhetők. VC 20, C16, PLUS/4, C128, C64. További felvilágosítást is adunk a 497-559-es telefonszámon, vagy levélben!

Vidéki Pluszpáholy-tagjaink három havi tikett összegyűjtésekor igénybe vehetik a NOVOTRADE 2C áruház ingyenes csomagküldő szolgáltatását.

Vidéken további információk kaphatók:

Jászberényi Városi Könyvtár

Győri Bartók Béla Művelődési Ház

Zalaegerszegi Ságvári Andre Gimnázium

Pécsi Apáczai Csere János Gimnázium

Budapesten havonta klubdélelőtt a Petőfi Csarnokban.

Az Országos Commodore Egyesület módszertani kiadványa.

Egyesületi iroda és szerkesztőség: 1133 Budapest, Kárpát u. 7/a I. em. 11. Tel.: 497-559

Felelős kiadó: Horváth Judit, az egyesület elnöke

Főszerkesztő: Rados Péter, az OCE főtítkára

Felelős szerkesztő: Dr. Horváth András

Művészeti szerkesztő: Szulyovszky József

Egyesületi szervező: Winter Júlia

Lapmenedzser: Kovács Gábor

Levélcím: Commodore Újság, 1388 Bp. 62. Pf. 86.

Index: ISSN 0237-756 X

Terjeszti a Magyar Posta.

Megvásárolható a hírlapárusoknál.

MSZH Nyomda

Tisztelt Olvasóink!

Novemberi számunk „rendkívüli”. Lapunkat szinte kizárólag az Önök „küldeményeiből” állítottuk össze. Egyesületünk és a C-újság szerkesztősége szeretné felhasználni ezt az alkalmat, hogy köszönetet mondjon minden egyes olvasónak, aki bizalommal van lapunk iránt, sőt időnként közölhet, érdekes, okos anyagot is küld nekünk, azaz egyesületi tagtársainak. Hiszen mi éppen abban különbözünk egyéb más országos laptól, folyóirattól, hogy egyben egyesület is vagyunk — önkéntes, önszerveződő, saját lábán álló „szervezet”.

Örömmel írom le, hogy az Országos Commodore Egyesület taglétszáma egyre gyarapodik, és jelentős azok száma is, akik ugyan nem tagjai Egyesületünknek, mégis rendszeresen megvásárolják lapunkat.

Köszönjük tagságunk bizalmát, mely manapság nagy kincs, reméljük, hogy továbbra is megfellelünk elvárásainak.

Üdvözlő Önöket az Országos Commodore Egyesület és a C-újság szerkesztősége nevében:

Rados Péter

Kedves Tagtársak! Tisztelt Olvasóink!

Egyesületünk az emelkedő papírárak és a dráguló költségek ellenére nem emeli sem a tagdíjakat, sem a folyóirat árát. Az 1990. évi tagsági díjak tehát:

DEÁKPÁHOLY 666 Ft

PLUSZPÁHOLY 1777 Ft

SZUPERPÁHOLY 19 100 Ft

Kérjük, még az idén fizessék be a tagdíjakat, hogy a januári folyóiratunkat időben postázhassuk mindenkinek! A tagdíjakat tagjaink befizethetik a mellékelt csekken, vagy személyesen az Egyesület irodájában. Akik most szeretnének belépni az Egyesületbe, levélben vagy telefonon kérhetnek csekket, de befizethetnek személyesen is irodánkban.

Akik december 20-ig befizetik az éves tagdíjat, sorsoláson vesznek részt. A sorsoláson lemezeket, kazettákat, programokat, könyveket, a C-újság évfolyamait sorsoljuk ki.

A sorsolás eredményét 1990/2. számunkban közöljük.

Egyesületünk és az újság szerkesztősége várja az Önök programjait, hardver leírásait, cikkeiket. Szerkesszük együtt az újságot!

MEGHÍVÓ

A Jászberényi Városi Könyvtár szervezésében november 25-én, szombaton 10–14 óra között **COMMODORE TALÁLKOZÓ** lesz a Hűtőgépgyár Ifjúsági Házában. (Jászberény, Bercsényi u. 1.) Az érdeklődők találkozhatnak az Országos Commodore Egyesület képviselőivel. Lesz pötyögőszolgálat, tanácsadás, és akit a programcsere érdekel, annak monitort tud biztosítani a Művelődési Ház, a konfiguráció többi részét azonban hozni kell.

Minden hónap utolsó péntekén 16–19 óra között, a zalaegerszegi Ságvári Andre Gimnáziumban, a 116-os teremben, Commodore-találkozót rendeznek.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk!

T. Commodore Újság!

A nevem Fischer Erik. Régóta programozgatók, versenyben is indulok. Jelenleg elég nagy fába vágtam a fejszémet, ui. egy 3 lemezoldalas szerep-kaland játékot írok (a barátommal együtt). A program az 1986-ban megjelent „Titokzatos Zóna” c. játék alapján íródik. Sajnos, nincs zenészdünk, ui. a programozási munkákat én, a grafikai munkákat és a különféle konvertáló, sűrítő, utántöltő, turbo modulokat a haverom írja. A prog-

ramhoz két zene kellene (gépben 3 szólam, FX-ek etc.), az első a címlaphoz, a második pedig a végén, a győzelemhez. Ehhez kérem a C-újság segítségét, hátha van valaki külsőse vagy ismerőse, levélírója az újságnak, aki segítene ebben. Egyetlen kérés: a zene teljesen saját legyen, de a rutin lehet Rockman, Hubbard, Galway, Matt Grey rutin is. Amennyiben ez nem megy, kérem a C-újságot, próbáljon meg nekem valakit ajánlani, aki Rockman leírást tud küldeni, és a következő számban ezt az „aprót” nyomtassa ki: „Zenészt keresünk készülő grafikus-szerepjátékunkhoz! Sürgős értesítést várunk!

Cím: Fischer Erik, Dabas, Semmelweis u. 2. 2370”.

Tisztelt Szerkesztőség!

Commodore 128 D típusú számítógépem van. Ennek a VDC 8563-as chipje képes a 80 oszlopos képernyő és a 640X200 képpontos grafika kezelésére, sőt még nagyobb felbontásra is. Most a grafikával kívánok foglalkozni. A video chipnek van egy 16 vagy 64 Kbyte-os saját memóriája (attól függően, hogy C—128, új vagy régi 128 D számítógépünk van). A processzor a video-chippel a \$d600 és a \$d601 címeken található úgynevezett kommunikációs regisztereken keresztül érintkezik. A regiszterek funkciója pedig a következő:

— \$d600: ebbe a regiszterbe történő írással választhatjuk ki a VDC regisztereit, olvasása tájékoztat arról, hogy a VDC végrehajtotta már az előző utasításunkat. Erről a 7. bit tájékoztat, ha 0, akkor még nem hajtotta végre. (Ez az információ egyébként Dr. Uri László Commodore 128 című könyvében tévesen (fordítva) jelent meg. Ebben a könyvben található meg a VDC regisztereinek leírása is.)

— \$d601: adatírás/olvasás
A C—128 memória felosztását az MMU chip végzi. A konfigurációs \$ff00 címre történő írással állíthatjuk be, ez azért fontos,

mert ahhoz, hogy a kommunikációs regiszterekhez hozzáférjünk, először a processzor területére kell lapozni az I/O chipeket. Ehhez a 0. bitet 0-ra kell állítani, a többi pedig aszerint, hogy milyen memóriefelosztást akarunk.

Az alábbiakban két programot ismertetnék. Az első törli a 640X200-as képernyőt, a másik pedig a nagy felbontású képernyő tartalmát másolja a nyomtatóra (CBM kompatibilis). Az első letörli a képernyőt, majd vár <STOP> billentyű megnyomására. Ezután visszaállítja az eredeti állapotot. Kis ügyességgel bárki átírhatja úgy, hogy rajzolni tudjon a nagy felbontású képernyőre. (A képpontok tárolása sorfolytonos, az első 80 byte az első rasztorsor.) A második programmal rajzoltattam ki ezt az ábrát. Az ULTRA—HÍRES nevű programmal együttműködik.

Az igazi nehézséget a program megírásánál az okozta, hogy a képpontok byte-onként vannak tárolva, viszont a nyomtató 7 rasztorsort nyomtat ki egyszerre. Ezért attól függően, hogy hányadik oszlopot nyomtatjuk, el kell tolnunk a byte-ok tartalmát jobbra. Hogy mennyivel, ezt a TOL nevű változóban tárolom.

Elküldöm a program BASIC betöltőjét azok számára, akik nem rendelkeznek fordítóval.

Hegedűs Gábor

```

90 rem hard copy program
100 for i= 5760 to 5960
110 read x: poke i,x: sz=sz+x
120 next i
130 data 169 , 9 , 133 , 180 , 173 , 0 , 255 , 72 , 169 , 0 , 141
140 data 0 , 255 , 169 , 0 , 32 , 189 , 255 , 169 , 4 , 170
150 data 160 , 0 , 32 , 186 , 255 , 32 , 192 , 255 , 162 , 4
160 data 32 , 201 , 255 , 169 , 79 , 133 , 202 , 169 , 200 , 133
170 data 203 , 169 , 8 , 32 , 210 , 255 , 169 , 0 , 133 , 201
180 data 198 , 180 , 165 , 202 , 133 , 200 , 32 , 7 , 23 , 165
190 data 182 , 9 , 128 , 32 , 210 , 255 , 24 , 165 , 200 , 105
200 data 80 , 133 , 200 , 144 , 2 , 230 , 201 , 198 , 203 , 208
210 data 231 , 169 , 200 , 133 , 203 , 169 , 10 , 32 , 210 , 255
220 data 198 , 202 , 48 , 22 , 165 , 180 , 201 , 1 , 240 , 9
230 data 201 , 8 , 208 , 198 , 230 , 202 , 76 , 175 , 22 , 169
240 data 9 , 133 , 180 , 76 , 175 , 22 , 169 , 15 , 32 , 210
250 data 255 , 32 , 204 , 255 , 169 , 4 , 32 , 195 , 255 , 104
260 data 141 , 0 , 255 , 96 , 32 , 55 , 23 , 133 , 182 , 165
270 data 180 , 201 , 8 , 240 , 36 , 165 , 201 , 72 , 165 , 200
280 data 72 , 56 , 165 , 200 , 233 , 1 , 133 , 200 , 176 , 2
290 data 198 , 201 , 32 , 55 , 23 , 170 , 104 , 133 , 200 , 104
300 data 133 , 201 , 138 , 166 , 180 , 74 , 102 , 182 , 202 , 208
310 data 250 , 96 , 162 , 18 , 165 , 201 , 32 , 204 , 205 , 162
320 data 19 , 165 , 200 , 32 , 204 , 205 , 32 , 216 , 205 , 96
330 if sz<> 27345 then print 'hiba a data sorokban':end
340 sys 5760
    
```




Line#	Addr	Code	Source	
00001	0000		-----	
00002	0000			
00003	0000		;80 karakteres grafikus kepernyo kinyomtatasa	
00004	0000			
00005	0000		; 100 load"hard copy",8,1	
00006	0000		; 200	
00007	0000			
00008	0000		; 1000 sys 5760 : rem hard copy	
00009	0000			
00010	0000		-----	
00011	0000			
00012	0000		;kernal rutinok	
00013	0000		setlfs = \$ffba	
00014	0000		setnam = \$ffbd	
00015	0000		open = \$ffc0	
00016	0000		close = \$ffc3	
00017	0000		chkout = \$ffc9	
00018	0000		clrchn = \$ffcc	
00019	0000		chrout = \$ffd2	
00020	0000		mmucr = \$ff00	
00021	0000		hb = 18 ;aktualis byte mutato	
00022	0000		lb = 19	
00023	0000		cimh = \$c9 ;cim tarolok	
00024	0000		ciml = \$c8	
00025	0000		beall = \$cdcc	
00026	0000		olvas = \$cdd8	
00027	0000		oszlop = \$ca ;melyik oszlopot irjuk ki	
00028	0000		sor = \$cb ;melyik sort	
00029	0000		ertek = \$b6 ;a kiirando byte	
00030	0000		tol = \$b4 ;mennyivel kell eltolni	
00032	0000		* = \$1680	
00033	1680			
00034	1680	a9 09	lda #9 ;a forgatas szamlalo lenullaz	
00035	1682	85 b4	sta tol	
00036	1684	ad 00 ff	lda mmucr ;konfiguracio elmentese es be	
00037	1687	48	pha	
00038	1688	a9 00	lda #0	
00039	168a	8d 00 ff	sta mmucr	
00040	168d			
00041	168d		;open file. (open4,4)	
00042	168d	a9 00	lda #0 ;no name	
00043	168f	20 bd ff	jsr setnam	
00044	1692	a9 04	lda #4 ;lf	
00045	1694	aa	tax ;fa	
00046	1695	a0 00	ldy #0 ;sa	
00047	1697	20 ba ff	jsr setlfs	
00048	169a	20 c0 ff	jsr open ;open file	
00049	169d			
00050	169d		;open channel	
00051	169d	a2 04	ldx #4	
00052	169f	20 c9 ff	jsr chkout	
00053	16a2			
00054	16a2	a9 4f	lda #79 ;oszlop beallitas az utolsora	
00055	16a4	85 ca	sta oszlop	
00056	16a6	a9 c8	lda #200 ;sorok szama	
00057	16a8	85 cb	sta sor	
00058	16aa	a9 08	lda #8 ;grafikus mod	
00059	16ac	20 d2 ff	jsr chrout	
00060	16af		-----	
00061	16af	a9 00	ujosz1 lda #0 ;egy oszlop kiiratas	
00062	16b1	85 c9	sta cimh	
00063	16b3	c6 b4	dec tol	
00064	16b5	a5 ca	lda oszlop	
00065	16b7	85 c8	sta ciml ;az oszlopszam beallitasa	
00066	16b9		----- mag	
00067	16b9	20 07 17	ujsor jsr atalak ;7 raszteres	



```
0 00068 16bc a5 b6          lda ertek
0 00069 16be 09 80          ora #210000000      ;legmagasabb byte 1
0 00070 16c0 20 d2 ff      jsr chrout
0 00071 16c3                ;----- mag vege
0 00072 16c3 18          clc                    ;ket bytos cimnoveles 80-nal
0 00073 16c4 a5 c8          lda cimd
0 00074 16c6 69 50          adc #80
0 00075 16c8 85 c8          sta cimd
0 00076 16ca 90 02          bcc folyt          ;van-e atvitel
0 00077 16cc e6 c9          inc cimd
0 00078 16ce                ;----- noveles vege
0 00079 16ce c6 cb      folyt dec sor
0 00080 16d0 d0 e7          bne ujsor
0 00081 16d2 a9 c8          lda #200
0 00082 16d4 85 cb          sta sor          ;sorok szama ujra 200
0 00083 16d6 a9 0a          lda #10
0 00084 16d8 20 d2 ff      jsr chrout          ;soremeles
0 00085 16db c6 ca          dec oszlop
0 00086 16dd 30 16          bmi vege          ;ha kisebb mint 0
0 00087 16df                ;----- vizsgalatok -----
0 00088 16df a5 b4          lda tol
0 00089 16e1 c9 01          cmp #1
0 00090 16e3 f0 09          beq nullaz          ;ha 1 nullazni forgatasi muta
0 00091 16e5 c9 08          cmp #8
0 00092 16e7 d0 c6          bne ujoszl          ;ha nem 8 ugras
0 00093 16e9 e6 ca          inc oszlop          ;marad ebben a sorban
0 00094 16eb 4c af 16      jmp ujoszl
0 00095 16ee a9 09      nullaz lda #9
0 00096 16f0 85 b4          sta tol
0 00097 16f2 4c af 16      jmp ujoszl
0 00098 16f5                ;-----
0 00099 16f5                ;-----
0 00100 16f5                ;----- ha kesz lezarasok
0 00101 16f5 a9 0f      vege lda #15          ;nyomtato alaphelyzetbe
0 00102 16f7 20 d2 ff      jsr chrout
0 00103 16fa 20 cc ff      jsr clrchn
0 00104 16fd a9 04          lda #4
0 00105 16ff 20 c3 ff      jsr close
0 00106 1702 68          pla                    ;mmu visszaallitas
0 00107 1703 8d 00 ff      sta mmucr
0 00108 1706 60          rts                    ;vege szubrutinnak
0 00109 1707                ;--szubrutinok-----

0 00110 1707                ; 7 rasztersoros kiiratas
0 00111 1707                ;
0 00112 1707 20 37 17      atalak jsr vdccim
0 00113 170a 85 b6          sta ertek
0 00114 170c a5 b4          lda tol          ;kell forgatni
0 00115 170e c9 08          cmp #8
0 00116 1710 f0 24          beq nem
0 00117 1712 a5 c9          lda cimd          ;]
0 00118 1714 48          pha          ;]
0 00119 1715 a5 c8          lda cimd          ;] elmentes
0 00120 1717 48          pha          ;]
0 00121 1718                ;----- ket bytos csokkentekes ----
0 00122 1718 38          sec                    ;az elozi bytot is be kell ho
0 00123 1719 a5 c8          lda cimd
0 00124 171b e9 01          sbc #1
0 00125 171d 85 c8          sta cimd
0 00126 171f b0 02          bcs f1
0 00127 1721 c6 c9          dec cimd
0 00128 1723 20 37 17      f1 jsr vdccim
0 00129 1726                ;-----
0 00130 1726 aa          tax                    ;akku elmentes
0 00131 1727 68          pla          ;]
0 00132 1728 85 c8          sta cimd          ;]
0 00133 172a 68          pla          ;] visszaallitas
0 00134 172b 85 c9          sta cimd          ;]
0 00135 172d                ;-----
```



```

0 00136 172d 8a          txa          ;akku vissza
0 00137 172e a6 b4      ldx tol
0 00138 1730 4a          forgat lsr a    ;a tol ertekenek megfelelo el
0 00139 1731 66 b6      ror ertek
0 00140 1733 ca          dex
0 00141 1734 d0 fa      bne forgat
0 00142 1736 60          nem rts        ;eltolas befelyezve a-ban a
    kinyomtatando ertek
0 00143 1737            ;-----
0 00144 1737 a2 12      vdccim ldx #hb
0 00145 1739 a5 c9      lda cimh
0 00146 173b 20 cc cd   jsr beall
0 00147 173e a2 13      ldx #lb
0 00148 1740 a5 c8      lda ciml
0 00149 1742 20 cc cd   jsr beall
0 00150 1745 20 d8 cd   jsr olvas    ;akkuba a byte
0 00151 1748 60          rts

    end of assembly, error count = 00000

    atalak 1707      beall  cdcc      chkout ffc9      chrout  ffd2
    cimh   00c9      ciml   00c8      close  ffc3      clrchn  ffcc
    end    1749      ertek  00b6      fl      1723      folyt   16ce
    forgat 1730      hb     0012      lb      0013      mmucr   ff00
    nem     1736      nullaz 16ee      olvas  cdd8      open    ffc0
    oszlop  00ca      setlfs ffba      setnam  ffbf      sor     00cb
    tol     00b4      ujoszl 16af      ujsor   16b9      vdccim  1737
    vege    16f5

```

```

0 90 rem kepernyo torlo program
0 100 for i= 5760 to 5846
0 110 read x:poke i,x:sz=sz+x
0 120 next i
0 130 data 173 , 0 , 255 , 72 , 169 , 0 , 141 , 0 , 255 , 169 , 0
0 140 data 133 , 182 , 162 , 25 , 169 , 135 , 32 , 204 , 205 , 169
0 150 data 0 , 133 , 200 , 133 , 201 , 165 , 182 , 32 , 195 , 22
0 160 data 24 , 230 , 200 , 208 , 2 , 230 , 201 , 165 , 201 , 201
0 170 data 64 , 208 , 238 , 32 , 234 , 255 , 32 , 225 , 255 , 208
0 180 data 248 , 162 , 25 , 169 , 7 , 32 , 204 , 205 , 32 , 98
0 190 data 255 , 104 , 141 , 0 , 255 , 96 , 72 , 162 , 18 , 165
0 200 data 201 , 32 , 204 , 205 , 162 , 19 , 165 , 200 , 32 , 204
0 210 data 205 , 104 , 32 , 202 , 205 , 96 ,
0 220 if sz<> 12044 then print 'hiba a data sorokban' :end
0 230 sys 5760

```

FÉNYPONT

VIDEO CENTER

ADÁS VÉTEL KÖLCSONZÉS SZERVIZ
 7624 PÉCS, RÓKUS U.3/A TEL.:33-612
 CB 33-844/3 USB 36 CS.


```

O Line# Addr Code Source
O
O 00001 0000 ;80 karakteres grafikus kepernyo torlese
O 00002 0000 stop = $ffe1
O 00003 0000 udtim = $ffea
O 00004 0000 mmucr = $ff00
O 00005 0000 hb = 18 ;vdc regiszterei,kijelolik az
O aktualis bytot
O 00006 0000 lb = 19
O 00007 0000 cimh = $c9 ;a megcimzendo byte mutatoja
O 00008 0000 ciml = $c8
O 00009 0000 beall = $cdcc ;beallitja a vdc regiszterein
O ek tartalmat x-ben
O 00010 0000 ;regiszterszam a-ban az ertek
O 00011 0000 ir = $cdca ;beirja a megfelelo bytot
O 00012 0000 ertek = $b6 ;a kiirando byte
O 00014 0000 * = $1680
O 00015 1680 ad 00 ff lda mmucr
O 00016 1683 48 pha ;a konfiguracio elmentese
O 00017 1684 a9 00 lda #0 ;beallitas
O 00018 1686 8d 00 ff sta mmucr
O 00019 1689 a9 00 lda #0 ;nullazas
O 00020 168b 85 b6 sta ertek
O 00021 168d a2 19 ldx #25 ;regiszter szam
O 00022 168f a9 87 lda #10000111 ;grafikus mod
O 00023 1691 20 cc cd jsr beall
O 00024 1694 ;-----
O 00025 1694 a9 00 lda #0 ;mutato nullazasa
O 00026 1696 85 c8 sta ciml
O 00027 1698 85 c9 sta cimh
O 00028 169a a5 b6 kezd lda ertek ;a beireando byte
O 00029 169c 20 c3 16 jsr vdccim
O 00030 169f 18 clc ;ket bytos cimnoveles
O 00031 16a0 e6 c8 inc ciml
O 00032 16a2 d0 02 bne folyt
O 00033 16a4 e6 c9 inc cimh ;eddig
O 00034 16a6 a5 c9 folyt lda cimh
O 00035 16a8 c9 40 cmp #64 ;letoroltuk az egesz kepet
O 00036 16aa d0 ee bne kezd
O 00037 16ac 20 ea ff var jsr udtim ;stop vizsgalata
O 00038 16af 20 e1 ff jsr stop
O 00039 16b2 d0 f8 bne var
O 00040 16b4 ;-----visszaallitas-----
O 00041 16b4 a2 19 ldx #25
O 00042 16b6 a9 07 lda #10000111 ;karakteres mod vissza
O 00043 16b8 20 cc cd jsr beall
O 00044 16bb 20 62 ff jsr $ff62 ;a karakterrom visszamasolasa
O 00045 16be 68 pla ;mmu visszaallitas
O 00046 16bf 8d 00 ff sta mmucr
O 00047 16c2 60 rts ;vege rutinnak
O 00048 16c3 ;---szubrutinok---
O 00049 16c3 48 vdccim pha ;akku ementes
O 00050 16c4 a2 12 ldx #hb ;vdc reg.magas byte
O 00051 16c6 a5 c9 lda cimh ;az aktualis cimmagas byte
O 00052 16c8 20 cc cd jsr beall
O 00053 16cb a2 13 ldx #lb ;az alacsony byte beallitasa
O 00054 16cd a5 c8 lda ciml
O 00055 16cf 20 cc cd jsr beall
O 00056 16d2 68 pla ;akku vissza
O 00057 16d3 20 ca cd jsr ir ;akkuban levo byte beirasa a
O vdc memoriaba
O 00058 16d6 60 rts ;vege szubrutinnak
O
O end of assembly, error count = 00000
O
O beall cdcc cimh 00c9 ciml 00c8 end 16d7
O ertek 00b6 folyt 16a6 hb 0012 ir cdca
O kezd 169a lb 0013 mmucr ff00 stop ffe1
O udtim ffea var 16ac vdccim 16c3

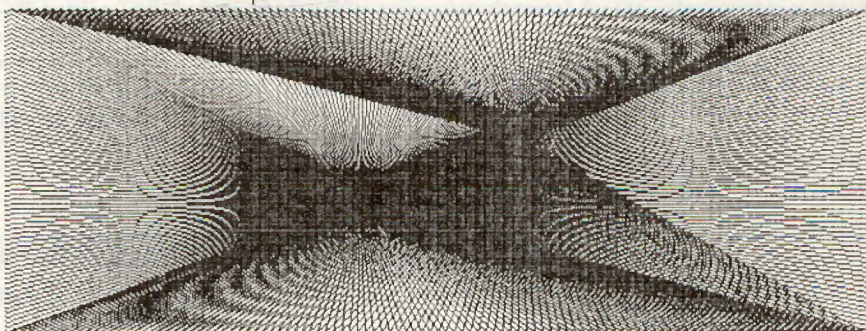
```



```

○ 5 rem a program , amivel a kep keszult
10 fast
○ 30 poke47,0:poke48,68:clr
40 @graphic,0,5
50 @clr,0
○ 60 trap 200
70 :
80 rem
90 :
100 for i=0 to 639 step 6
○ 110 @draw,260,120,i,199,1
120 next
○ 130 for i=0 to 639 step 6
140 @draw,260,120,i,0,1
150 next
○ 151 for i=0 to 199 step 3
152 @draw,260,120,0,i,1
153 next
○ 161 for i=0 to 199 step 3
162 @draw,260,120,639,i,1
163 next
○ 170 for i=0 to 639 step 6
172 @draw,380,80,i,199,1
174 next
○ 176 for i=0 to 639 step 6
178 @draw,380,80,i,0,1
180 next
○ 194 getkey a$
○ 197 sys 5760
200 @text:list:end

```

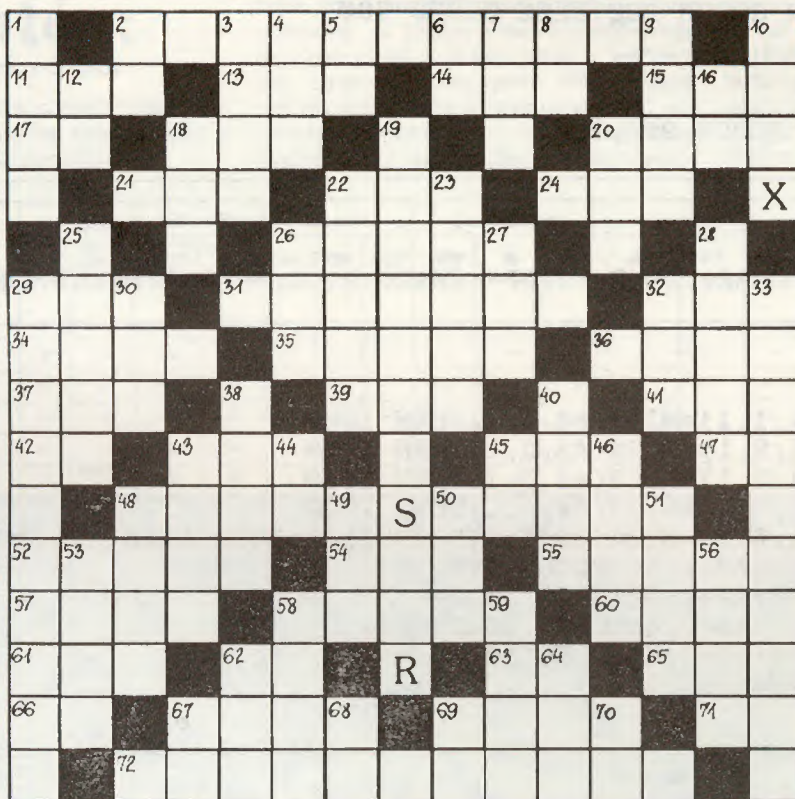


llum vegyjele. 48. A C-64-en egy alapszó kódja. 50. Adattípus. 52. Szentgotthárdhoz csatolt település. 54. Kohászok városa. 55.vény, helység Szolnok megyében. 57. Ennivalója. 58. Sportegyesület röviden. 60. Vissza: alul levő. 61. Író keverve. 62. Kettős betű. 63. Vágyódás kifejezésére használt szó. 65. Van ilyen készülék is. 66. Hiányosan lép. 67. Hiányosan észak-spanyolországi kikötőváros. 69. Májusban volt a neve napja. 71. Fordított kötőszó.

FÜGGŐLEGES: 1. Játékprogram. 2. Asztácium vegyjele. 3. Francia író volt. 4. Értéke. 5. E nap. 6. Egy másik szolmizációs skála. 7. Borsod-Abaúj-Zemplén megyei helység. 8. Egyforma betűk. 9. Egy város a Szovjetunióban. 10. Védőszemüveg a képernyő nézéséhez. 12. Litium vegyjele. 16. Tantal vegyjele. 18. Azonos a 21. vízszintessel. 19. Digitális zenei jeltárolóegység. 20. Azonos a 24. vízszintessel. 22. Őz fejét díszíti. 23. Fakitermelés. 25. Kerti növény. 26. Sárkeveredés! 27. Tartó. 28. Éhes gyomor teszi. 29. Ezzel a fotelból is átkapcsolhatjuk tévénket. 30. Halfajta. 32. Ének. 33. Ha ilyet kapunk, akkor valami hiba van. 38. Női név. 40. Gyilkolás. 43.ráció, latin önuralom. 44. Rénium vegyjele. 45. Csak félig Eger. 46. Egy bizonyos évszakt. 48. Két szó: szolmizációs skála, irányzó. 49. Végtelen gyermekes orr. 50. Elemér, Dávid, Oszkár. 51. Harsog. 53. Állj (!). 56. Mélyen dolgozik. 58. Hint. 59. Avar. 62. Dunántúli csatorna. 64. Külsejével sokat foglalkozó. 67. Kettős betű. 68. Enes (!). 69. Azonos betűk. 70. Eltét(!).

Mokos István

KERESZTREJTVÉNY



VÍZSZINTES: 2. Egy érdekes megállapítás (lásd a folytatását a vízszintes 72. számú sor alatt). 11. Hangnem. 13. Időjelző. 14. Fehérnemű. 15. Győri sportegyesület rövidítése. 17. Szolmizációs

skála egyike. 18. Becézett leány-név. 20. Algériai kikötőváros. 21. Hegy Kréta szigetén. 22. Dohányzik. 24. Az elektromos ellenállás egysége. 26. Sziklázatony. 29. Hajó hátsó része. 31. Mező-

gazdasági eszköz. 32. Pincészag. 34. Gyógyít. 35. Se anyjuk, se apjuk nincs. 36. Város Dél-Olaszországban. 37. Húz. 39. Éktelenül ró. 41. Gyulladás. 42. Vár szélei. 43. Dekáz. 45. Szobafajta. 47. Gal-

Tisztelt Szerkesztőség!

Véleményem szerint több olyan programot közölnek, melyek hibás programozási stílust terjesztenek, vagy a szükségesnél jóval bonyolultabbak.

Nézzünk néhányat közülük:

Az 1989/4-es szám 6. oldalán (1/a lista) közölt megoldás helyett egyszerűbb és némileg gyorsabb is az alábbi (1/b lista).

Az 1989/5-ös szám 4. oldalán szereplő programrészletnél (2/a lista) csak jobb megoldás lehetséges, íme kettő is (2/b és 2/c lista), főleg utasítást tartalmaz a 650. sor (3. lista);

ugyancsak főleg bonyolult a következő részlet (4/a lista), egyszerűbb a 4/b lista szerinti.

Az 1989/7–8-as szám 7. oldal: Plus/4-en létezik pozícionált kiíratás, ezért minden kurzorpozicionálás egyszerűsíthető. Csak egy példa: 5/a helyett 5/b lista. Ugyanott a 34. oldalon: Kommentár nélkül egy részlet és módosítás (560-as és 760-as sor): 6/a és 6/b lista.

Újra hozzászólok az ékezetesítés témaköréhez. Van egy további lehetőség is. Ha nem szükségesek az inverz karakterek, akkor lehetőségünk nyílik egyszerre használni a grafikus és kisbetűs karakterkészletet. Erre mutat példát a 7. lista.

László József

1/a lista

```
h$="0123456789abcdef"
```

```
a%=(INSTR(h$,MID$(a$,1,1))-1)*16
```

```
a%=a%+INSTR(h$,MID$(a$,2,1))-1
```

1/b lista

```
a%=VAL("&H"+a$)
```

2/a lista

```
590 IF V$="K" THEN GOSUB 990:ELSE 610
```

```
600 GOTO 620
```

```
610 GOSUB 790
```

2/b lista

```
590 IF V$="K" THEN GOSUB 990:ELSE GOSUB 790
```

2/c lista

```
590 ON (V$="K")+2 GOSUB 990,790
```

3. lista

```
650 PRINT"{home}":CHAR1,22,0,"TIPP":CHAR1,29,0,"TAL. ":PRINT:PRINT
```

4/a lista

```
1010 IF MID$(Q$(X),1,1)=MID$(A$,1,1) THEN 1060
```

```
1020 IF MID$(Q$(X),2,1)=MID$(A$,2,1) THEN 1070
```

```
1030 IF MID$(Q$(X),3,1)=MID$(A$,3,1) THEN 1080
```

```
1040 IF MID$(Q$(X),4,1)=MID$(A$,4,1) THEN 1090
```

```
1050 IF MID$(Q$(X),5,1)=MID$(A$,5,1) THEN 1100:ELSE 1110
```

```
1060 T=T+1:POKE H+W*40+1,42:GOTO 1020
```

```
1070 T=T+1:POKE H+W*40+2,42:GOTO 1030
```

```
1080 T=T+1:POKE H+W*40+3,42:GOTO 1040
```

```
1090 T=T+1:POKE H+W*40+4,42:GOTO 1050
```

```
1100 T=T+1:POKE H+W*40+5,42
```

```
1110 RETURN
```

4/b lista

```
1010 FOR I=1 TO 5
```

```
1020 IF MID$(Q$(X),I,1)=MID$(A$,I,1) THEN T=T+1:POKE H+W*40+I,42
```

```
1030 NEXT
```

```
1040 RETURN
```


5/a lista

```
120 X=10:Y=9:GOSUB 940:PRINT"2. KEP NYOMTATAS"
```

5/b lista

```
120 CHAR,10,9,"2. KEP NYOMTATAS"
```

6/a lista

```
... :PRINTUSING"####";ASC(CHR$(L));:
```

6/b lista

```
... :PRINTUSING"####";L;:
```

7. lista

```
100 POKE65287,PEEK(65287)OR128:REM inverz mod kikapcsolasa
110 PRINT"{sh+U}{21*sh+*}{sh+I}
120 PRINT"{sh+-}{rvs on} Bet{C+=F} {C+=D}s grafikusjel {rvs off}{sh+-}
130 PRINT"{sh+J}{21*sh+*}{sh+K}
```

Piaci áttekintés:

Nyomtatók 1500 márkás ár alatt

A mellékelt, gyártók szerint csoportosított áttekintés bizonyára segít minket a megfelelő printer kiválasztásában.

Az árak alakulása az utóbbi hónapokban meglepő módon történt. Egy éve a nyomtatók ára a komfort növekedésével egyre csökkent. A Közös Piac büntetővámjai azonban gátat szabtak ennek a fejlődésnek. Számos printer gyártó, főleg a japánok (és szinte csak a japánok vannak) volt kénytelen a néha 33%-os büntetővámot lenyelni. Mivel az ilyesféle költségnöveke-

dést a cégek nem igazán tudják lenyelni, a végén a felhasználó fizetett. Az eredmény: a printerek egy csapásra megdrágultak. Nem egy, az áreséstől elkényeztetett felhasználó döbönt meg, amikor meglátta az álom nyomtatóját a kirakatban egyik napról a másikra több száz márkával drágábban. Elmondhatjuk, hogy ilyen fejlődésre a RAM tárolóedények kivételével

név	tűk	színes nyomtatás	sebesség		illeszték			kompatibilitás			jelkészletek			papírtovábbító		íráskepek	ár
			normál nyomtatás	szépírás	Centr.	CBM	RS232	ESC/P	P6	IBM	IBM	ASCII	CBM	húzó	toló		
Selkosh																	
SP-180 VC	9	—	100	20	—	x	—	x	—	—	—	x	x	x	—	Courier	499,—
SP-180 AI	9	—	100	20	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Courier	499,—
SP-1600 AI	9	—	160	27	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Courier	649,—
SL-80 VC	24	—	135	54	—	x	—	—	—	—	—	x	x	x	—	Courier	899,—
SL-80 IP	24	—	135	54	x	—	—	x	x	x	x	x	—	x	—	Courier	899,—
MP-1350 AI	9	opcionális	300	50	x	—	x	x	—	x	x	x	—	x	—	Courier	1549,—
Star																	
LC-10	9	—	144	36	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	798,—
LC-10C	9	—	144	36	—	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	798,—
LC-10 Colour	9	x	144	36	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	948,—
LC-10C Colour	9	x	144	36	—	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	948,—
LC 24-10	24	—	170	57	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Courier, Prestige, Orator, Script	1198,—
NX-15	9	—	120	30	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Roman, Kursiv,	1398,—
ND-10	9	—	180	45	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Roman, Kursiv,	1298,—

név	tők	színes nyom- tatás	sebesség		illeszték			kompatibilitás			jelkészletek			papírtovábbító		írásképek	ár
			normál nyom- tatás	szép- írás	Centr.	CBM	RS232	ESC/P	PI	IBM	■	ASCII	CBM	húzó	toló		
Brother																	
M-1109	9	—	100	25	x	—	x	x	—	x	x	x	—	x	—	Prestige	599,—
M-1109 AP	9	—	90	19	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	—	Prestige	750,—
M-1209	9	—	168	35	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	—	Prestige, Gothic, Quadro	798,—
M-1224	24	—	162	54	x	—	—	x	—	—	—	—	—	x	—	Prestige	1139,—
Commodore																	
MPS 1230	9	—	120	25	x	x	—	x	—	—	—	x	x	x	—	Pica, Elite, Micro	498,—
MPS 1500 C	9	x	120	30	x	—	—	x	—	x	—	—	—	x	—	Pica, Elite, Micro	650,—
MPS 1224 C	24	x	220	72	x	—	x	x	—	x	x	—	—	x	—		2095,—
Epson																	
LX-800	9	—	150	25	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman, Sans Serif	898,—
LX-850	9	—	200	25	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman Sans Serif	ca. 900,—
LQ-500	24	—	150	50	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman, Sans Serif	1248,—
LQ550	24	—	150	50	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman, Sans Serif	ca. 1250,—
Mannesmann																	
Telly MT81	9		130	27	x	x	x	x	—	x	x	x	—	—	x	Roman	399,—
MT80PC+	9		135	27	x	x	x	x	—	x	x	x	—	—	x	Draft	859,20
NEC																	
NEC P 2200	24	—	168	LQ47	x	—	—	x	x	x	x	x	—	x	x	Draft, Gothic, Courier, Super Fonts, OCR-B, IT Souvenir, Bold PS	1252,—
Olivetti																	
DM 100 S	9	—	200	30	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Pica, Elite, Kursiv	763,80
DM 105/1A	9	x	120	25	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Pica, Elite, Kursiv	866,40
DM 282	9	—	240	40	x	—	x	x	—	x	x	x	—	x	—	Pica, Elite, Kursiv	1402,20
Präsident																	
Präsident Printer 6320	9	—	100	25	x	x	—	x	—	x	x	x	x	—	x	Pica, Elite	399,—
Schneider																	
Sprinter 180	9	—	175		x	—		x	—	x	x	x	—	x	—	Standard, Fett, Schattenschrift Grafik- Sonderzeichen Schönschrift	598,—

még soha nem került sor a számítógépes világban, hiszen inkább azt szoktuk meg, hogy az árak esnek. Időközben azonban csökkentek a negatív következmények. A Közös Piac eme nagy bátorsága láttán számos printergyártó az előre menekülést választotta, és azóta Európában gyártják a készülékeiket. A Citizen és a Star Angliában honos, a Seikosha most adta át vado-
natúj üzemét Hamburg mellett. A követ-
kezmény: ismét csökkenő árak, vagy kons-
tans ár mellett több szolgáltatás. Azaz örülhetünk.

De nézzük a piaci áttekintést. Az értel-
mezés egyszerű. Az első oszlopban áll a

gyártó és a nyomtató neve. Ezután azt ad-
juk meg, hány tű áll a rendelkezésre, illetve
van-e színes nyomtatás vagy sem. A se-
besség adatai a normál számítógépes
gyorsírásra és az LQ/NLQ szépírásra vo-
natkoznak. Az illesztések tekintetében a
C64 esetén csak a Commodore és a Cent-
ronics érdekes. Az RS232C-t csak a tel-
jesség kedvéért tüntetjük föl.

Ha a printer ESC/P kompatibilis, akkor
az Epson szabvány szerint dolgozik. A P6
kompatibilitás alatt azt kell érteni, hogy a
printer úgy dolgozik, mint az igen elterjedt
24 tűs NEC P6-os nyomtató. Az IBM kom-
patibilitás az IBM grafikus printer emulá-

ciót takarja. Ettől függenek a rendelkezésre
álló jelkészletek is. A CBM természetesen
a Commodore-t takarja.

A húzótraktor a nyomtatófej mögött
(fölött) áll, és az a papírt húzza. A tolótrak-
tor ezzel szemben előrébb van, s ott toljuk
a papírt. A tolótraktor jobb, bár nem min-
den esetben (pl. címkék, többpéldányos
nyomtatások). Az írásképeknél a printerbe
szilárdan beépítetteket írjuk. Némely eset-
ben modulokkal plusz felszerelési lehetősé-
geink vannak. Az ár kötetlen árajánlás,
amely a többletértékadót is tartalmazza.
A piaci árak tehát ettől eltérhetnek. Az ada-
tokat mind a gyártóktól vettük.

Tisztelt Szerkesztőség!

Ezt a négy programot a minap írtam. Eszembe jutott, hátha Önöket is érdekelné. Ha már láttak hasonlót, vagy a téma nem elég izgalmas, akkor sincs baj.

A programok célja a megadott $f(x)$, illetve $f(x,y)$ függvények ábrázolása derékszögű, ill. poláris koordináta-rendszerben. Matematikai tanulmányokhoz hasznos lehet, de én az élményért csináltam. A függvények képletét a programban kell BASIC nyelven megadni, ez a sor minden rajz után megjelenik. Változónak X (és Y), függvényértékként az Y (ill. Z) használata kötelező. Felhasználható ezenkívül a „P” mint változó, amelynek értéke $\pi/180$ (radián fok átszámításhoz). Meg kell adni persze az értelmezési tartomány határait (XL, XH és YL, YH), az érték-készlet hatásait (FL, FH), a mintavétel gyakoriságát (S, SX, SY), és esetleg a koordináta-rendszer elforgatásának szögét (u). Mindezt a DATA sorba kell beírni, a változók sorrendjében. Lehetne persze díszíteni a programot menüvel, editorokkal stb., de én ezt nem hiányolom.

Azzal kellett volna kezdenem, hogy ezek a programok a SUPERGRAFIK alatt futnak. Persze a felhasznált egyszerű grafikai utasítások egyszerűen helyettesíthetők, akár PLUS/4-esen is.

Amíg a program rajzol, a keret sötétszürke. Amikor elkészült, vagy egy billentyű lenyomásával megszakítottuk a munkát, a keret is feketére vált, újabb leütésre a paramétersorok jelennek meg. A fent látható, előkészített utasítások a rajz újbóli megnézését segítik.

Ha a belső számbázis miatt pontatlanul rajzol, az érték-határok finom torzításával is kísérletezhetünk.

Ha valami hiba miatt a rajzolás abbamarad (pl. egy értéknél a függvény nem értelmezhető), akkor HOME—RETURN—RETURN leütéssel az editor képét kapjuk; a STOP hatástalan. (a 788-as cím átírása miatt)

A „DOT” rutinokat szándékosan írtam ilyen helypazarló formában, ezzel futási időt nyertem, illetve a SUPERGRAFIK nem fogadja el a feltételen belüli bővített utasítást. Azért ezen még mindenki sokat csiszolhat a saját ízlése szerint.

Tisztelettel
Hódi Gyula

```

100 REM *** EGYVALT. POLARFV. (+SGR) *
110 REM (C) HODI GYULA - 8905
120 !BCOL 0: !LCOL 7: POKE 53280,11: POKE 53281,0: POKE 788,52
130 !GCLR : !GRAPHICS 1
140 PRINT "D!GRAPHICS1XN": PRINT "!GRAPHICS0XN": PRINT "RUN"
150 GOSUB 280: C=XH-XL: F=FH-FL: Q=0: P=P/180: POKE 198,0
160 !DOT 160,100: !DCIRCLE 160,100,100,95
170 !DOT 160,2: !DOT 160,198: !DOT 57,100: !DOT 263,100
180 GET V$: IF V#<>" " THEN 230
190 REM ---
200 X=XL: G=0: GOSUB 310: A=I: B=J
210 FOR G=0 TO 360 STEP 360/S: X=C*G/360+XL: GOSUB 310: GOSUB 350: NEXT G
220 REM ---
230 POKE 53280,0
240 GET V$: IF V#<>" " THEN 240
250 GET V$: IF V#="" THEN 250
260 !GRAPHICS 0: POKE 788,49: LIST 270-310
270 REM === PARM
280 READ XL,XH,FL,FH,S: Y=0: RETURN
290 DATA 0,360,-1,1,60
300 REM === FUNC(X)
310 Y=SIN(X*P)
320 I=100*(Y-FL)/F*SIN(G*P)+160
330 J=100-COS(G*P)*95*(Y-FL)/F: RETURN
340 REM ===== DOT
350 IF I<0 THEN Q=1: GOTO 420
360 IF I>319 THEN Q=1: GOTO 420
370 IF J<0 THEN Q=1: GOTO 420
380 IF J>199 THEN Q=1: GOTO 420
390 IF Q THEN 410
400 !DLIN A,B TO I,J
410 Q=0
420 A=I: B=J: RETURN

READY.
    
```

194

```

100 REM *** EGYVALTOZOS FV. (+SGR) *
110 REM (C) HODI GYULA - 8905
120 !BCOL 0: !LCOL 7: POKE 53280,11: POKE 53281,0: POKE 788,52
130 !GCLR : !GRAPHICS 1
140 PRINT "D!GRAPHICS1XN": PRINT "!GRAPHICS0XN": PRINT "RUN"
150 GOSUB 300: C=XH-XL: F=FH-FL: P=P/180: Q=0: POKE 198,0
    
```



```

160 X=0: Y=0: GOSUB 340: IF I<0 OR I>319 THEN 180
170 !DLINE I,0 TO I,199
180 IF J<0 OR J>199 THEN 200
190 !DLINE 0,J TO 319,J
200 GET V$: IF V#<>"" THEN 250
210 REM ---
220 X=XL: GOSUB 330: A=I: B=J
230 FOR X=XL TO XH STEP C/S: GOSUB 330: GOSUB 360: NEXT X
240 REM ---
250 POKE 53280,0
260 GET V$: IF V#<>"" THEN 260
270 GET V$: IF V#="" THEN 270
280 !GRAPHICS 0: POKE 788,49: LIST 290-330
290 REM === PARM
300 READ XL,XH,FL,FH,S: Y=0: RETURN
310 DATA -90,360,-1,1,50
320 REM === FUNC(X)
330 Y=COS(X*P)
340 I=360*(X-XL)/C+10: J=190-180*(Y-FL)/F: RETURN
350 REM ===== DOT
360 IF I<0 THEN Q=1: GOTO 430
370 IF I>319 THEN Q=1: GOTO 430
380 IF J<0 THEN Q=1: GOTO 430
390 IF J>199 THEN Q=1: GOTO 430
400 IF Q THEN 420
410 !LINE A,B TO I,J
420 Q=0
430 A=I: B=J: RETURN

```

READY.

```

100 REM *** KETVALTOZOS FV. (+SGR) *
110 REM (C) HODI GYULA - 8905
120 !BCOL 0: !LCOL 7: POKE 53280,11: POKE 53281,0: POKE 788,52
130 !GCLEAR: !GRAPHICS 1
140 PRINT "␣!GRAPHICS1␣": PRINT "!GRAPHICS0␣": PRINT "RUK"
150 GOSUB 360: C=XH-XL: D=YH-YL: F=FH-FL: P=π/180: Q=0: POKE 198,0
160 X=XL: Y=YL: Z=0: GOSUB 400: A=I: B=J: X=XH: Y=YL: GOSUB 400: GOSUB 510
170 A=I: B=J: X=XH: Y=YH: GOSUB 400: GOSUB 510
180 A=I: B=J: X=XL: Y=YH: GOSUB 400: GOSUB 510
190 A=I: B=J: X=XL: Y=YL: GOSUB 400: GOSUB 510
200 GET V$: IF V#<>"" THEN 310
210 REM ---
220 FOR X=XL TO XH STEP C/SX: Y=YL: GOSUB 390: A=I: B=J
230 FOR Y=YL TO YH STEP D/SY: GOSUB 390: A=I: B=J
240 GOSUB 390: GOSUB 420: NEXT Y: GET V$: IF V#<>"" THEN 310
250 NEXT X
260 FOR Y=YL TO YH STEP D/SY: X=XL: GOSUB 390: A=I: B=J
270 FOR X=XL TO XH STEP C/SX: GOSUB 390: A=I: B=J
280 GOSUB 390: GOSUB 510: NEXT X: GET V$: IF V#<>"" THEN 310
290 NEXT Y
300 REM ---
310 POKE 53280,0
320 GET V$: IF V#<>"" THEN 320
330 GET V$: IF V#="" THEN 330
340 !GRAPHICS 0: POKE 788,49: LIST 350-390
350 REM === PARM
360 READ XL,XH,YL,YH,FL,FH,FX,FY: Z=0: RETURN
370 DATA 0,360,1,97,-4,8,15,12
380 REM === FUNC(X,Y)
390 Z=COS(X*P)*LOG(Y)

```




```
○ 400 I=200*(X-XL)/C+35: J=70*(Y-YL)/D: I=I+J: J=199-J-160*(Z-FL)/F: RETURN ○
410 REM ===== DOT ○
○ 420 IF I<0 THEN Q=1: GOTO 490 ○
430 IF I>319 THEN Q=1: GOTO 490 ○
440 IF J<0 THEN Q=1: GOTO 490 ○
450 IF J>199 THEN Q=1: GOTO 490 ○
460 IF Q THEN 480 ○
○ 470 !LINE A,B TO I,J ○
480 Q=0 ○
○ 490 A=I: B=J: RETURN ○
500 REM === ○
510 IF I<0 THEN Q=1: GOTO 530 ○
520 IF I>319 THEN Q=1: GOTO 530 ○
530 IF J<0 THEN Q=1: GOTO 530 ○
540 IF J>199 THEN Q=1: GOTO 530 ○
550 IF Q THEN 570 ○
○ 560 !DLINE A,B TO I,J ○
570 Q=0 ○
○ 580 A=I: B=J: RETURN ○

READY.
```

```
○ 100 REM *** KETVALT. POLARFV. (+SCR) * ○
110 REM (C) HODI GYULA - 8905 ○
120 !BCOL 0: !LCOL 7: POKE 53280,11: POKE 53281,0: POKE 788,52 ○
○ 130 !GCLEAR: !GRAPHICS 1 ○
140 PRINT "D!GRAPHICS100": PRINT "!GRAPHICS00000": PRINT "RUN" ○
○ 150 GOSUB 340: C=XH-XL: D=YH-YL: F=FH-FL: Q=0: P=π/180: POKE 198,0 ○
160 X=XL: Y=YL: G=0: GOSUB 380: !DOT 1,J-1 ○
○ 170 !DCIRCLE I,J-1,130,46 ○
180 GET V$: IF V$<>" " THEN 290 ○
190 REM --- ○
○ 200 FOR G=0 TO 360 STEP 360/SX: X=C*G/360+XL: Y=YL: GOSUB 370: A=I: B=J ○
210 FOR Y=YL TO YH STEP D*.04 ○
○ 220 GOSUB 370: GOSUB 410: NEXT Y: GET V$: IF V$<>" " THEN 290 ○
230 NEXT G ○
○ 240 FOR Y=YL+D/SY TO YH STEP D/SY: X=XL: G=0: GOSUB 370: A=I: B=J: K=C/360 ○
250 FOR G=0 TO 360 STEP 6: X=G*K+XL ○
260 GOSUB 370: GOSUB 410: NEXT G: GET V$: IF V$<>" " THEN 290 ○
○ 270 NEXT Y ○
280 REM --- ○
○ 290 POKE 53280,0 ○
300 GET V$: IF V$<>" " THEN 300 ○
310 GET V$: IF V$="" THEN 310 ○
○ 320 !GRAPHICS 0: POKE 788,49: LIST 330-370 ○
330 REM === PARM ○
○ 340 READ XL,XH,YL,YH,FL,FH,SX,SY,U: Z=0: RETURN ○
350 DATA 0,100,0,100,0,100,16,5,10 ○
○ 360 REM === FUNC(X,Y) ○
370 Z=X ○
380 I=130*(Y-YL)/D*SIN((G+U)*P)+160 ○
○ 390 J=139-COS((G+U)*P)*45*(Y-YL)/D-90*(Z-FL)/F: RETURN ○
400 REM ===== DOT ○
○ 410 IF I<0 THEN Q=1: GOTO 480 ○
420 IF I>319 THEN Q=1: GOTO 480 ○
430 IF J<0 THEN Q=1: GOTO 480 ○
440 IF J>199 THEN Q=1: GOTO 480 ○
450 IF Q THEN 470 ○
○ 460 !DLINE A,B TO I,J ○
470 Q=0 ○
○ 480 A=I: B=J: RETURN ○

READY.
```


A *Novo* SOFT Stúdió karácsonyi szoftverajánlata

Keresse ezentúl a Novosoft emblémát! Importált szoftvereket csak úgy, mint új, hazai fejlesztésű programjainkat a jövőben e márkanév fémjelzi. MÁR NEM KELL KÜLFÖLDRE UTAZNIA! A Nemzetközi Toplistákon futó programok egy része

1. WORLD TROPHY SOCCER (Foci világbajnokság) C-64

Ez a játék egy futballmérkőzés élethű szimulációja. A különféle csapatok közül mindenki kiválaszthatja kedvencét. A program a világpremierrel egyszerre jelenik meg Magyarországon.

Ára: kazetta 499 Ft
lemez 599 Ft

3. ACTION SERVICE (Titkos küldetés) C-64

A helyszín egy titkos katonai kiképzőközpont, valahol Európában... A kiképzés célja, hogy felkészítsen egy életveszélyes küldetésre. Különböző előre elkészített akadálypályákon bizonyíthatjuk tudásunkat, de mód nyílik arra is, hogy magunk építette gyakorlóterepen próbáljuk ki ügyességünket.

Ára: 549 Ft

5. PROHIBITION (Mesterlövész) C-64

A New York-i rendőrség már-már tehetetlen a város szegényebb kerületeiben elhatároltasodott bűnözéssel szemben. Egy olyan embert keresnek, aki biztos kézzel vet véget a gengszteruralomnak. Az utolsó jelentkező éppen te vagy...

Ára: 549 Ft

7. CAPTAIN BLOOD (Rémkapitány) C-64

A világegyetem egy távoli galaxisában indulsz felfedezőútra. Apró leszállókabinod segítségével kell az ismeretlen bolygókat felderítened, átrepülve a nyaktörő szírtér, szédítő mélységű kanyonok felett. Feladatod, hogy kapcsolatba lépj a galaxis lakóival. Am nem minden bolygán vár barátságos fogadtatás...

Ára: 549 Ft

9. HOSTAGES (Tűzdráma) C-64

A terrorista-elhárító osztag sürgős parancsat kap: hataljon be az elfoglalt diplomáciai képviselőre, és szabadítsa ki a fagva tartott túsokat. A kommandó parancsnoka te vagy, feladatod az akció irányítása. Mindössze egy áráll rendelkezésedre, hogy az épületet felderítsd, és a tetőről leereszkedve kiszabadítsd a túsokat.

Ára: 549 Ft

mostantól üzlethálózatunkban is beszerezhető. A világpiacon jól ismert francia INFOGRAMES szoftverkiadó magyarországi forgalmazója a NOVOTRADE.

2. BUBBLE GHOST (Pufi Lufi) C-64

Egy ádám kastélyban bolyong a szellem, kedvenc játékát, a szappanbuborékhoz hasonló Pufi-Lufit fújva maga előtt. Segíts a kísértetnek keresztüljutni a termék bonyolult labirintusán.

Ára: 549 Ft

4. CHAMONIX CHALLENGE (Hegyi kaland) C-64

A program egy Magyarországon kevésbé ismert sport, a hegymászás meglepően élethű szimulációja. Hátizsáknak a szükséges felszereléssel megtöltve indulhatunk a magas hegycsúcsok felé. A megmászándó hegyet tudásunknak és ügyességünknek megfelelően választhatjuk ki.

Ára: 549 Ft

6. WARLOCK'S QUEST (Varázslóvadászat) C-64

A ganasz varázsló elragadta KARNÁT az emberiségtől. KARNÁ a legnagyobb, a legtisztább varázsgyémánt, amely titkai megfajtáját karlátlan erővel ruházza fel. Valakinek meg kell akadályozni, hogy a fény végképp eltűnjön a földről, ki kell tépni KARNÁT a ganasz kezéből. Csak te lehetsz a megmentő! A Fény istene segítse vakmerő vállalkozásodat!

Ára: 549 Ft

8. EDDIE EDWARDS SUPER SKI (Sí világbajnokság) C-64

Négy sportág – a siugrás, a lesiklás, a műlesiklás és az óriási műlesiklás – lélegzetelállítón élethű szimulációja, ahol kéz- és lábtörés veszélye nélkül tehetjük próbára ügyességünket.

Ára: 549 Ft

10. 500 cc GRAND PRIX (Motorverseny) C-64

A lelátókra reggel óta özönlenek a nézők. Felbágnak a motorok, már csak te hiányzol az indulás közül. A sikeres start után meglátnál a mezőnyt. A kérdés csak az, hogyan tudod tartani az iramot, hányadikként érkezel a célba.

Ára: 549 Ft

INFOGRAMES

A programok megrendelhetők és megvásárolhatók:

NOVOTRADE 2C Áruház
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954

Kérje katalógusunkat és válassza ki az Önnek legmegfelelőbb programot. C-64, Plus/4, TV-Computer és Enterprise gépekre egyaránt a szoftverek széles választéka várja Önt!

Tisztelt Commodore Egyesület!

Bizonyára sok Amiga-tulajdonost érdekel, hogy milyen az Amiga 3,5"-es lemezeinek a felépítése, milyen a lemezen tárolt adatok szervezése? Az érdeklődés mellett legalább ennyire fontos ezeknek az ismereteknek a gyakorlati alkalmazása. Sokszor megtörténhet, hogy egy véletlenül törölt file-t kellene visszaállítanunk, vagy valami fontos lemezműveletet kellene elvégeznünk. Ehhez azonban szükségünk van a diszkről bizonyos információkra! Nos, ebben szeretnénk segítséget nyújtani a hazai Amiga-tulajdonosoknak. Mint köztudott, a gép meghajtója 880 KB-ot tud tárolni a 2SDD típusú lemezekben. Ez a mennyiség, hol soknak, hol pedig kevésnek tűnik. A rövidebb programok és állományok tárolása nem okoz problémát, ugyanakkor vannak a piacon olyan programok is, melyek több (2, 3, 4, 5, sőt 6) lemezt igényelnek. Elég csak néhány példára utalnunk: Defender of The Crown, Rocket Ranger, C-compiler... stb. Ettől függetlenül elegendő nagyságúnak tekinthetjük a diszk kapacitását. Most pedig térjünk ki az első fontos kérdésre, hogy tulajdonképpen miként áll elő az a bizonyos 880KB. A diskdrive a használat során a lemezek mindkét oldalát használja (ezért is kell a 2SDD jellel ellátott lemezeket használnunk a géphez). Mindkét oldal 80 sávot (track-et) tartalmaz, melyen 0–79-ig vannak számozva. Némi fuffanggal azonban át lehet lépni ezen a határon, mint ahogyan azt a szoftverírók meg is teszik programjaik védelmében (pl.: Electronic Arts). Ugyanakkor ma már elég sok másolóprogram létezik a 80, 81, 82-es sávok másolására (pl.: A-copy, Project—D, Marauder II 82 tr.) is. Mindegyik sáv további 11 szektort tartalmaz, amik 0–11-ig vannak számozva. Az azonos szektorszám az egyik jellemzője az ún. MFM formátumnak. Ezzel az eljárással vannak kódolva az adatok a lemezen. A floppy-kezelésért felelős PAULA chip azonban tudja a GCR formátumú lemezeket is kezelni (ezzel a formátummal dolgozik a VC1541, 1571... stb. lemezegység is, azonban 5 1/4"-es méretben). Ahhoz tehát, hogy a lemez egy tetszőleges részéhez hozzá tudjunk férni, a meghajtó tudtára kell hoznunk 3 fontos adatot:

- a meghajtó aktuális fejét (HEAD 0/1) — melyik oldalon szeretnénk műveletet végezni;
- az aktuális sávszámot (0–79);
- valamint az aktuális szektorszámot (0–11).

Ez a három adat elegendő a lemezműveletek helyének meghatározásához. A gyakorlatban viszont a lemezt egy ún. szektor-orientált eszközként kezeljük (az Amiga ROM rutinok is így működnek). Ennek a lényege abban áll, hogy az előbb említett 3 adatot rövidebben adhassuk meg. A hivatkozás tehát a valóságban egy számmal, az ún. szektorszámmal történik. A lemezen 11X80X2, azaz 1760 szektor található (számozásuk 0–1759).

Az aktuális szektorszámot minden lemezművelet előtt a meghajtó a rendszerrutinoktól kapja meg. Nem esett még szó a szektorok méretéről. Minden egyes szektor 512 Byte információt hordoz, amit a könnyebb tájékozódás végett 128 dupla szóznak (longword) fogunk tekinteni. Ezt a felosztást mutatja az 1. lista! Minden egyes pont egy hexadecimális jegyet (4 bitet) jelképez. A lista bal oldalán látható hexadecimális szám az ún. offset, amely megadja az adat helyzetét a szektor kezdetéhez viszonyítva. Ennyi bevezető után a következő alkalommal az Amiga DOS által használt szektorok típusával fogunk foglalkozni.

Farkas András

1. LISTA:

000:
010:
020:
030:
040:
050:
060:
070:
080:
090:
0a0:
0b0:
0c0:
0d0:
0e0:
0f0:
100:
110:
120:
130:
140:
150:
160:
170:
180:
190:
1a0:
1b0:
1c0:
1d0:
1e0:
1f0:

Tisztelt Szerkesztőség!

A COMMODORE Újság 1989/4. számában a „Tippek — trükkök floppykhoz” című cikk keltette fel a figyelmemet. Nekem csak egy C—64-es gépem van 1541-es floppyval, de idővel szeretném ezt lecserélni AMIGA 600 típusú számítógépre.

Most egy olyan utasítással szeretném megismertetni Önöket, és a többi C—64 1541-es felhasználókat (ha még nem ismerik), amelyet még sehol sem láttam publikálva. Az 1541-es floppyknak van egy olyan utasítása, amit szakirodalmakban nem szoktak megemlíteni.

Az & DOS-parancs

Az & utasítás hatására betöltődik egy file a lemezeről a floppy memóriájába és ott végrehajtódik.

A file típusának USR-nek kell lennie, és a fájlnév első karakterének az &-nek kell lennie.

Tehát, például a DEMO-program futtatása után keletkező file a következő utasítással indítható el:

OPEN 1,8,15, "& DEMO"

(Hatására a piros LED pulzálni kezd a floppykn)

A file belső szerkezetében is érvényesülnie kell néhány szabálynak:

Az első két byte a betöltési címet tartalmazza. A harmadik byte az ellenőrző összeg helyét jelzi a file-ban. A DEMO-ban ez pl. 63. Ez azt jelenti, hogy a file-ban a 4. byte-tól számolva a 63. byte az ellenőrző összeg. Most sokan kérdezhetik, hogy mi ebben az új, hiszen ott a BLOCK-EXECUTE utasítás, ami talán nem olyan körülményes, mint ez.

Az & utasítással azonban nemcsak 256 byte hosszúságú programok futtathatók.

Egy 500 byte-os program szerkezete pl. a következő:

```

byte tartalom
1—2 betöltési cím
3 N1(=255) az N1-edik byte az ellenőrző összeg
4
.
.
.
3+ (N1—1)
3+ N1 az első rész ellenőrző összege
    
```

A program byte-ok

(1)

3+(N1+1) N2(=247) innen az N2-edik byte az ellenőrző byte
3+(N1+2)

a program byte-ok

3+(N1+2)+(N2-1)

3+(N1+2)+N2 a második ellenőrző összeg

Tehát az első rész (1) analóg módon megismételhető többször is.
Ennek csak a floppy memóriája szab határt.

Egyik barátomnak 1581-es lemezegysége van, így alkalmam volt kipróbálni ezt az utasítást azzal is. A különbség mindössze annyi, hogy nem kell a file-név első karakterének &-nek lennie, így az utasítás formája:

OPEN 1,8,15, " & :NAME"

Tisztelettel
Venczel József

```

1 REM *****
2 REM ***
3 REM *** DEMO AZ & PARANCSHOZ ***
4 REM ***
5 REM *****
10 OPEN 1,8,15,"S:DEMO":CLOSE1
15 OPEN 5,8,5,"&DEMO,U,W"
20 OPEN 3,4
50 SYS 944096
60 .OPT 05,F
100 *=828 ;BETOLTESI CIM
104 .BYTE 63 ;BYTE-OK SZÁMA
110 SEI
115 LDA #FF ;SZÁMLÁLOK BEÁLLÍTÁSA
120 STA #07
125 LDA #100
130 STA #06
140 ELSE LDA #08 ;LED BEKAPCSOLÁSA
145 STA #1C00
150 LDX #06
155 C1 INX ;VÁRAKOZÁS
160 BNE C1
165 LDA #100 ;LED KIKAPCSOLÁSA
170 STA #1C00
175 LDX #07
180 C2 INX
185 BNE C2
190 INC #06 ;SZÁMLÁLOK ÁLLÍTÁSA
195 DEC #7 ;LED KIVILÁGOSODIK
200 BNE ELSE
210 MASODIK LDA #08
215 STA #1C00 ;LED BE
220 LDX #06
225 C4 INX
230 BNE C4
235 LDA #00
240 STA #1C00 ;LED KI
245 LDX #07
250 C5 INX
255 BNE C5
260 INC #07 ;LED ELALSZIK
265 DEC #06
270 BNE MASODIK
275 BEQ ELSE ;KEZDŐDIK AZ EGESZ ELŐRŐL
280 .BYTE 243
285 .END
290 CLOSE 3:CLOSE 5
READY.
```

A mellékelt lemezen lévő "OPTINPUT + (C-16)" rutin ki-
küszöböli ezt, CHAR helyett egy "PRINT AT" rutint alkalmazva.
(GOSUB 8500, GOSUB 8510) Az eredeti OPTINPUT rutin lényen-
gen nem változtattam, a sorszámok is változatlanok, ahol nincs
módosítás.

További finomítások:

— a beviteli mező elejét és végét '>' '<' jelekkel kijelöltem
(8005, 8010)

— A 'kurzor' alatt lévő létező karaktert villogtatom (8055)

— minden billentyűlenyomás hangot kelt, a tiltott morog
(8060, 8075)

— a DEL-t úgy módosítottam, hogy valóban „rendesen” töröl
a '>'-ig (8105)

— az INST csak a végjelig ('<') tud helyet csinálni (8110)

— az 'F1', 'F2' funkciókat felcseréltem 'F1' balra, 'F2' jobbra
tabulál

— az EKES ABC karaktereit elfogadja (C='87/8-9) Meszlényi
Zoltán (8018)

EKES esetén a 45-ös sort is élesíteni kell, a REM-et törölni kell
belőle)

Az ELSE, DO UNTIL... LOOP utasításokat azért hagytam el,
mert közelíteni kívántam a rutint a C-64 BASIC-jéhez. C-16
esetén célszerű visszaírni őket az eredeti OPTINPUT rutinnak
megfelelően.

"OPTINPUT" + (C-64)" néven a fenti rutin C-64-es válto-
zata található. A már említett közelítésen túl legnagyobb gondot
a C-64 számára ismeretlen INSTR függvény helyettesítése je-
lentette, amit FOR...NEXT, illetve IF...THEN utasításokkal
sikerült megoldani.

Eltérések a C-16-os változathoz képest:

— a 'kurzor le' billentyű is balra mozgat

— nincs karaktermvillogtatás. Itt jegyzem meg, hogy az alkal-
mazott ékezetes karakterek inverze nem ékezetes, hanem az
eredeti grafikus karakter, ezért az ékes karaktereket nem in-
verze, hanem fehér színévé változtattam a 'kurzor' alatt (8055
IF után)

— háromféle jelkészlet van (ez tetszés szerint változtatható)
zs=0: alfanumerikus (betűk, számok, grafikus és egyéb jelek)
(8066)

zs=1: számjegyek 0-9-ig, '+', '-', '.', ' (tizedespon) és 'e'
(8067, 150)

zs=2: csak számjegyek 0-9-ig (8068, 130)

— az időzítő mindig tiltott, zavart okoz a bevitelnél (8062)

— az 'F1' balra, az 'F3' jobbra tabulál

— a tiltott billentyű lenyomását a keret villogásával jelzi
(GOSUB 8600)

Az OPTINPUT + rutinok további változói az eredeti OPT-
INPUT-hoz képest:

— "OPTINPUT + (C-16)": s,o,a\$

— "OPTINPUT + (C-64)": s,o,a\$ as,ei,c4,co az eredeti

OPTINPUT változói közül viszont nem használja a z\$, zL\$, zZ\$
változókat.

A program elején lévő kis 'demo' mindhárom jelkészletre
mutat példát, a személyi szám rovat kitöltése kötelező, ezt a
130-as sor IF utáni része biztosítja.

Remélem, küldeményem megnyeri tetszésüket!

Bagdacs Lajos

Tisztelt Tagtársaim!

Örömmel pötyögtem be a C= '89/4. számában megjelent
OPTINPUT rutint. Ezzel a témával már én is foglalkoztam, nem-
rég küldtem el Önöknek a "gen-get-input'64"-es, a "gen-get
input'+4" rutinjaimat. Az OPTINPUT jobb, csak egy problé-
mám volt vele, a CHAR utasítás törli a képernyőablakot.

```

1 REM "OPTINPUT+ (C-64)"
2 REM "DEMO 500-16; EKES ABC: MIKRO MAGAZIN '87/8-10.0.
3 IF PEEK(49152)=76 THEN 6: REM " EKEZETES BETUK: 'C=' VAGY 'CTRL' + REIO@U-E "
4 IFA=. THEN A=1: LOAD "EKES ABC",8,1
5 IFA=1 THEN A=2
6 SYS 49547
7 PRINT CHR$(14)
8 REM: OPEN 4,4,7: SYS 49152: REM "NYOMTAT: S MEGNYIT: SA
9 REM: SYS 49155: CLOSE 4: REM " NYOMTAT: S LEZ: R: SA
10 REM
20 REM "C= UJSAG '89.04/15.0. ALAPJ H C-64-RE TIRTA: IAGD: CS LAJOS
30 REM
40 PRINT "C=": POKE 53280,6: POKE 53281,12
50 PRINT TAB(6); "OPTINPUT+ (C-64)" : EKES DEMO: FOR I=1 TO 40: PRINT "-": NEXT I
100 S=13: O=2: A$="A/V": GOSUB 8500
110 XP=13: YP=18: LG=18: VG$="IK: S: IOLD: Z: R": GOSUB 8800: NEV$=INP$
120 S=15: O=2: A$="ZEM: LY1 SZ R1": GOSUB 8500
130 XP=15: YP=18: LG=11: ZS=2: GOSUB 8800: SS$=INP$: IF SS$="" THEN GOSUB 8800: GOTO 120
```



```

0 10 REM "OPTINPUT+ (<~16)"
20 REM "C= UJSAG '89.04/15.0. ALAPJAN"
30 REM '89.05.27.
40 REM 1001 1743
45 REM EKES:POKE56,207:CLR:POKE65298,192
50 COLOR4,1:COLOR.,2,4
55 PRINTCHR$(14):POKE1351,128
60 VOLS:KEY1,CHR$(134):KEY2,CHR$(133)
65 FORI=3TO8:KEY 1,"":NEXTI
70 PRINTCHR$(27)"N"CHR$(27)"C"
75 PRINTTAB(7)"N"OPTINPUT+' DEMO ABLAKKALMA":FORI=1TO40:PRINT"-":NEXTI
80 PRINT"7"CHR$(27)"T"
90 PRINTCHR$(27)"T"
100 S=13:O=2:A$="NEVE":GOSUB8500
110 KP=13:YP=9:LG=28:VG$="/155 ALBERT":ZS=1:GOSUB8000:NEV$=INP$
500 END
600 :
8000 REM "OPTINPUT+ (<~16)"
8005 A$=">":S=KP:O=YP-1:GOSUB8500
8010 A$="<":S=KP:O=YP+LG:GOSUB 8510
8015 Z1$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 + - = "
8020 Z1$=Z1$+" _ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 + - = "
8025 Z1$=Z1$+" ! $ % & ' ( ) * + , - . / : ; [ \ ] ^ _ ` { | } ~ "
8030 IFZS=1THENZ$=Z1$:GOTO8030
8035 Z$=Z2$
8040 INP$=VG$:CP=1:IFVG$=""THEN8040
8045 IFLG<LEN(VG$)THENLG=LEN(VG$)
8050 ML=40-YP:IFLG>MLTHENLG=ML
8055 K$=" "CHR$(20)+CHR$(148):IFLEN(INP$)>MLTHENINP$=LEFT$(INP$,ML)
8060 K$=K$+CHR$(133)+CHR$(134)
8065 IFLEN(INP$)<LGTHENINP$=INP$+" ":GOTO8052

```



```

○ 8055 A$=IN$:GOSUB8510:S=XP:O=YP-1+CP:A$=" " + MID$(IN$,CP,1)+" " :GOSUB8500:IFTA=
  .THENA=8
8060 GETKEYEIN$:SOUND1,800,5:IFEIN$=CHR$(13)THEN8130
8065 IFINSTR(2$,EIN$)THEN8080
○ 8070 K=INSTR(K$,EIN$):DNK(GOTO8085,8090,8095,8100,8105,8110,8120,8125
8075 SOUND3,800,5:GOTO8060
8080 MID$(IN$,CP,1)=EIN$
○ 8085 IFCP=LGTHENCP=1:GOTO8055
8088 CP=CP+1:GOTO8055
8090 IFCP=1THENCP=LG:GOTO8055
○ 8092 CP=CP-1:GOTO8055
8095 CP=1:GOTO8055
8100 IN$="":FORI=1TOLG:IN$=IN$+" " :NEXTI:GOTO8095
8105 CP=CP-1:IFCP=.THENCP=1:GOTO8055
○ 8106 LT$=LEFT$(IN$,CP-1):RT$=RIGHT$(IN$,LG-CP):IN$=LT$+RT$+" "
8108 GOTO8055
8110 IFMID$(IN$,LG,1)<>" " THEN8055
○ 8112 T$=LEFT$(IN$,CP-1):RT$=RIGHT$(IN$,LG-CP+1)
8115 IN$=LT$+" "+RT$:IN$=LEFT$(IN$,LEN(IN$)-1):GOTO8055
8120 IF(CP+TAB)>LGTHENCP=LG:GOTO8055
8122 CP=CP+TAB:GOTO8055
8125 IF(CP-TAB)<1THENCP=1:GOTO8055
8128 CP=CP-TAB:GOTO8055
8130 YP=YP-1:A$=" "+IN$+" " :GOSUB8510
○ 8135 FORI=LGTO1STEP-1:IFMID$(IN$,I,1)<>" " THENIN$=LEFT$(IN$,I):RETURN
8140 NEXTI:IFI=.THENIN$=""
8150 RETURN
○ 8500 POKE205,S:POKE202,O:SYS56601:PRINTA$:A$="":RETURN
8510 POKE205,XP:POKE202,YP:SYS56601:PRINTA$:A$="":RETURN
○
○ READY.

```

A SZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREK BIZTONSÁGA



A legfejlettebb számítástechnikai kultúrájú országokban az utóbbi időben számos olyan új probléma jelentkezik, amely e szakterület fejlődésének kezdeti időszakában ismeretlen volt. Felbukkanásuk bizonyos esetekben a műszaki fejlődés sajátosságaiból következik, máskor azonban szándékos, gyakran rosszindulatú beavatkozásra vezethető vissza. Az újkeletű gondok körében a legérdekesebbek azok, amelyek a tudományát és a rá támaszkodó ipari gyakorlatot a legáltalánosabb módon érintik.

A számítástechnika legáltalánosabb és elméleti érvényű problémáira a Massachusetts Institute of Technology (MIT) egyik, most nyugdíjba vonuló, vezető professzora hívta fel a figyelmet. J. Weizenbaum, aki a szakemberek szerint a számítástechnika elméleti alapjainak egyik legjobb ismerője és művelője, számos kritikus észrevételt tett a határtalan optimizmust tanúsító pályatársainak nézeteivel szemben. Legmarkánsabb megjegyzésében arra utalt, hogy a kidolgozott szoftverrendszerek egy bizonyos komplexitáson túl elvesztik áttekinthetőségüket, és ennek következtében könnyen ellenőrizhetlenekké is válhatnak.

Példaként a Discovery legutóbbi felbocsátását hozta fel, amikor a startot rövid idővel el kellett halasztani, mert

a szél nem a várt és előre programozott irányból fújt, így az új feltételekre a fedélzeti számítógépben lévő program nem tudott megfelelőképpen reagálni. A professzor komikusnak nevezte ezt a helyzetet, hiszen a probléma megoldása normál körülmények között rutinfeladat lett volna. Az adott esetben egy évvel ezelőtti megírt programrészről van szó, amelyet a Challenger katasztrófája előtti felbocsátások során a gyakorlatban is kipróbáltak. Mivel azonban időközben több változtatást is végrehajtottak, most már senki sem volt biztos benne, hogy a szél hatását kiegyenlítő program módosítása nem okozott volna-e újabb katasztrófát. Így fordulhatott elő, hogy egy bagatell beavatkozás helyett inkább engedelmeskedtek a megváltozott széljárásnak és megvárták a tervezett viszonyok beálltát.

A világ egyik legrangosabb felsőoktatási és kutatási intézményeként számon tartott MIT professzora elvi jelentőségű következtetéseket von le az ilyen látszólag jelentéktelen esetekből. Véleménye szerint a probléma onnan ered, hogy a bonyolult számítógépprogramokat és a hozzájuk hasonló elvont konstrukciókat megalkotásuk után rendkívül nehéz újból teljesen áttekinteni. A bonyolult programrendszereket ugyanis kezdetben egy team dolgozza ki, amelynek tagjai később részben új munkát kapnak, részben máshová távoznak.

A már kidolgozott rendszerek ismételt „birtokba vételének” nehézségeit a professzor egy pénzügyi példával támasztotta alá. Egy alkalommal hiba keletkezett a Bank of New York nagyszámítógépében, és zavar támadt a pénzalapok mozgásában. A programozók 36 órás küzdelem után kijavították ugyan a hibát, az azonban a szakemberek előtt azonnal nyilvánvalóvá vált, hogy ezzel egy újabb, burkolt veszély jelentkezett. A veszély oka ilyen esetekben az, hogy a hibás helyen általában több módosítást kell végrehajtani a programban, emiatt senki sem tudja megmondani, hogy az ettől távolabb eső részekben nem támadhat-e a későbbiekben súlyos zavar valamelyik kapcsolódó funkcióban.

Ezzel a nyilatkozatokkal a professzor bizonyos mértékig megerősítette azokat a korábbi vélekedéseket is, amelyek szerint eleve nem lehet hibamentes egy olyan bonyolult rendszer, mint amilyenek például az SDI — az űrfegyverkezési program — keretében telepítendő eszközöket kellene irányítani. Ugyancsak hibásnak tartja azokat a következtetéseket, amelyeket az emberi, illetve a gép döntések elsőbbségéről folytatott vitákról levontak. Ezekben a vitákban az egyik végletet azok képviselték, akik az emberi reakciók nagyarányú hibaszázalékából indultak ki, és akik ezzel a gépi műveletvégzés pontosságát állították szembe. E nézetek követői szerint a rendszerek komplexitásának fokozásával egészen bonyolult helyzetekben is helyettesíteni lehet az emberi döntéseket, a gépi reakciók pedig mindig pontosabbak és kiszámíthatóbbak lesznek. A professzor ezzel szemben elengedhetetlenül fontosnak tartja, hogy a végső döntéseket — különösen a katonai, hadászati területen — mindig az ember hozza meg. Az informatikai rendszerek kialakításának alapelveként pedig azt ajánlja, hogy a középpont-

ban az ember legyen, ne pedig a gép, és ez utóbbinak kelljen az előbbit kiszolgáltatni.

Weizenbaum professzornak a tudomány társadalmi szerepével kapcsolatban is komoly aggályai vannak. Azt állítja, hogy az új műszaki vívmányok semmiképpen sem tekinthetők értéksemlegesnek. Adból indul ki, hogy egy találmány vagy fejlesztési eredmény előbb-utóbb elkerülhetetlenül a hadiiparban köt ki. Mint mondotta, így fordulhat elő, hogy egy kiváló kutatónak a mesterséges intelligencia, közelebbről a gép látás területén végzett úttörő munkája előbb-utóbb a cirkálókrakéták találati pontosságát fokozza.

ELEKTRONIZÁLT CSŐD

Más elemzések még mindig elméleti jellegű, de bizonyos gyakorlati vonzatú kockázati elemekre hívják fel a figyelmet. Elsősorban arra utalnak, hogy a számítógépekre és az elektronikus információfeldolgozásra való ráutaltság a legtöbb felhasználónál kritikus fokot ért el. Ez abban nyilvánul meg, hogy egy nehezen helyrehozható kiesés esetében az érintett cég vagy intézmény csak napokig tudná működését fenntartani.

A számítógépekre való túlzott mértékű ráutaltság (esetenként már-már függőség) mellett sok esetben gondot jelent az előállított adatok minősége. Ezzel kapcsolatban elsősorban arra utalnak, hogy a gépek ma még többnyire iszonyatos mennyiségű nyers adatot ontanak, amelyeket különösebb tömörítés és szintetizálás nélkül tesznek a vezetők asztalára. Emiatt néhány döntéshozó már arra panaszodik, hogy a nyersen feldolgozott tömeges információ a gyakorlatban semmivel sem előnyösebb, mint ha nem volna információ.

A jelenlegi helyzetből néhány vezető meglehetősen paradox kiutat ajánl. Abból indulnak ki, hogy az információ és az adatok tömeges feldolgozásával eltűnt a szellemi munkának az a természetes formája, amelynek gyökerei még a korai középkor kolostoraiban folyó tevékenységig, pontosabban az ismeretek ottani rendszerezéséig és továbbadásáig nyúlnak vissza. Az adatfolyam által gyakran megbénított vezetők szerint a hajdanvolt mintára meg kellene honosítani a részvénytársasági vagy nagyvállalati „szerzetési” feladatköröket, hogy legyen, aki aprólékos munkával elemzi és továbbfeldolgozza az információ- és adathegyeket.

A számítástechnika felhasználásának újkeletű gondjai közül a legközismertebb az úgynevezett vírusprobléma. Mivel ez a kérdéskör ma már részleteiben is jól ismert, ezért itt célszerű csak a kilátásokat szemügyre venni. A szakemberek egy része úgy véli, hogy a jelenség lassan elveszti érdekességét, és a rendelkezésre álló segédesszözökkel a további pusztítás megakadályozható. Mások szerint a neheze még csak ezután jön, mert a jelenlegiek-nél sokkal ártalmasabb és nehezebben felfedezhető programcskákat is lehet írni, amelyek minden lehetséges környezetben

megsokszorozzák önmagukat és a számítógépes hálózatok közvetítésével terjednek. Az egymásnak ellentmondó előrejelzések közül az látszik a legmegalapozottabbnak, amelyek a szándékosan okozott ártalom fokozatos visszaszorulását valószínűsíti, természetesen úgy, hogy ennek költségei beépülnek a gyártásba és a forgalmazásba, arányosan megemelve az árszintet. A megoldás elképzelhetetlen szigorú jogi szabályozás nélkül, amely elrettentő ítéleteket helyez kilátásba az ilyen, rendkívül kártékony cselekményekkel szemben.

VÉDEKEZÉS A KISÉRTÉSEK ELLEN

Ugyancsak jól ismert a számítógépek felhasználóinál jelentkező problémák következő csoportja, amelyhez a vagyon elleni bűncselekmények tartoznak. Az ilyen jellegű beavatkozások során az elkövetők többnyire az érintett vállalat vagy intézmény pénzügyi műveleteit szolgáló adatforgalomba lépnek be úgy, hogy bizonyos átutalások célpontját átírányítják. Ezeknél a cselekményeknél a kriminalisztikai elemzések szerint az elkövetők többsége a cégen belülről kerül ki, vagy olyan személy is lehet, aki korábban kapcsolatban állt a céggel. A javasolt gyógymód is ehhez a felismeréshez igazodik, és többnyire belső biztonsági rendszabályok foganatosítását iránymozdít.

E rendszabályok körében a legnyilvánvalóbb az, hogy korlátozni kell a gépekhez való hozzáférést. A korlátozás állhat abból, hogy a nagyobb vállalatok vagy intézmények területén meghatározzák, ki, mely körzetekben mozoghat, és milyen helyiségekbe léphet be. A mozgási terület behatárolására leggyakrabban használt eszköz a mágneskártyás személyi azonosítók valamilyen válfaja. Ezt a kártyát a kritikus pontokon a bejáratnál levő érzékelőbe kell helyezni, és egy központi számítógép vizsgálja meg, hogy az adott személy jogosult-e a továbbhaladásra. Ezzel az eszközzel a jogtalan belépési kísérletek is feljegyezhetők. A technika fejlődése azonban ezen a ponton sem állhat meg, és ma már olyan azonosítókat is használnak, amelyek bizonyos biológiai adottságot ellenőriznek. Így vizsgálni tudják például az egyénre jellemző beszédhang frekvenciajellemzőit, az ujj vagy a tenyér lenyomatát, sőt kritikusabb esetekben akár a szemben levő retina rajzolatát.

Bizonyos esetekben a mozgás korlátozásával való védekezés nem hozza meg a kívánt eredményt. Ilyenkor célszerű elrendelni a gépben lévő adatállományokhoz való hozzáférés szigorú szabályozását. Erre a célra leggyakrabban azt az eljárást használják, amikor a belépéskor a gép kezelője először megadja a monogramját, majd begépel egy előre rögzített jelszót. Ez a módszer különösen akkor hasznos, ha az adott cégnél vagy intézménynél a számítógépek hálózatba kötve működnek. Speciális védelem nélkül ilyenkor előállhatna az eset, hogy egy-egy dolgozó olyan vállalati információhoz is hozzáfér,

amelytől a rendes ügyvitel szerint távol kellene tartani. A jelszóhasználatnál kialakított védelem lehetővé teszi például, hogy hálózatra kapcsolt számítógépeken titkárnők szövegeket írjanak és szerkeszsenek, de ne tudjanak bepillantani a cég bérjegyzékébe és pénzügyi nyilvántartásaiba. A vállalati adatokhoz való hozzáférést az adatállomány integritásának megőrzése miatt is szigorúan szabályozni kell. Megengedhetetlen, hogy arra fel nem hatalmazott személy adatokat módosítson, de azt is korlátozni kell, hogy arra jogosult személy mikor hajthat végre változtatást. Bizonyos esetekben ugyanis nagy zavar okozhat, ha valaki olyankor módosít egy állományt, amikor más éppen használja a benne lévő adatokat.

A számítástechnika által okozott újabb gondok egy csoportja abból ered, hogy az adatoknak a vezetékekben való mozgatása speciális fizikai hatásokat vált ki, amelyeknek az elemzésével rekonstruálni lehet az információ tartalmát. Ez a veszély elsősorban a kormányhivatalokban a katonai intézményeknél, illetve stratégiai tervezéssel foglalkozó egyéb szervezeteknél merül fel. A számítógép üzemeltetői számára olyan formában jelentkezhet hátrány, ahogy a fémvezetékek által kibocsátott sugárzást, távolabb, például épületen kívül elhelyezett érzékelőkkel felfogják és rögzítik. A jogellenes információszerszéshez bizonyos esetekben elégséges, ha egy bonyolult műszerekkel felszerelt zárt teherkocsi áll meg a lehallgatni kívánt intézmény közelében. Az ilyen veszélyek elhárítására először a NATO keretében dolgoztak ki egy Tempest nevű rendszert, amelynek elsősorban a számítógépek közötti kábelek elektromágneses sugárzását szüntették meg. Hasonló, veszélyes jelkibocsátás egyébként a kábelek végén lévő készülékekből is származhat, ami további árnyékolások védelem kialakítását teszi szükségessé.

A Tempest szabványának megfelelő védelemmel eddig csak a kritikus helyekre telepített rendszereket látták el. A viszonylag korlátozott darabszámok miatt ez a biztonsági rendszer rendkívül költséges volt, ezért meg kellett keresni a költségcsökkentés legkézenfekvőbb útjait. Ilyen útnak kínálkozott az, hogy a szabványnak megfelelő berendezéseket kerskedelmi célú felhasználásra is értékesítették. Elsősorban a nagybankok és a vezető ipari konsernek léptek fel olyan igénnyel, hogy a működésükhöz szükséges legkritikusabb, stratégiai jelentőségű információkhoz ne lehessen lehallgatással hozzáférni. Nagyobb távolságokra való adatátvitel esetén további védelmi funkciót is be kell építeni. Ez abból áll, hogy a továbbított adatokat bonyolult számítógépes algoritmusokkal rejtjelezzék és a vevőállomáson az eljárás tükörképével visszafeltetik. Az ilyen speciális kódolásra elsősorban a mikrohullámú, illetve a műholdas adatátvitelnél van szükség, ahol viszonylag könnyen be lehet lépni az adatforgalomba. (Financial Times, Die Zeit, Datamation).


TECHNOREKORD

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÉS

MŰSZAKI SZOLGÁLTATÓ KISSZÖVETKEZET

1135 Budapest, Reitter Ferenc u. 88/a Telex: 22-4760 Telefon: 203-277, 291-829 Telefax: 295-269

KAO DIDAK gyártmányú mágneslemezeket ajánlunk vételre.

Áraink a következők:

5,25" 48 TPI DSDD 104,00 Ft+ ÁFA

96 TPI DSHD 136,00 Ft+ ÁFA

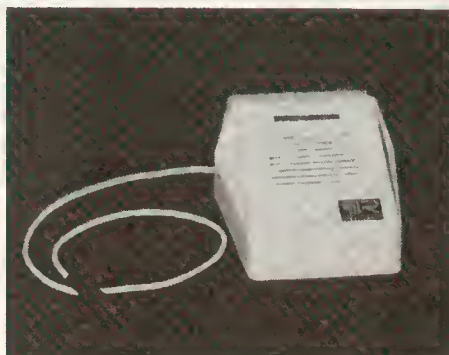
3,5" 135 TPI DSDD 169,60 Ft+ ÁFA



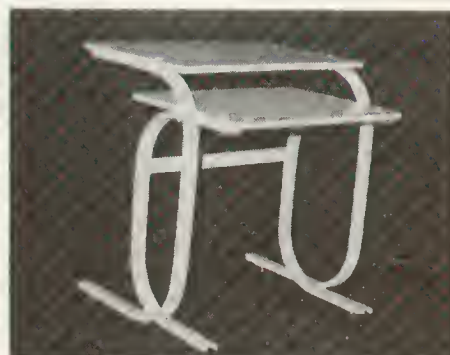
Mágneslemeztartó ára: 480,00 Ft + ÁFA. 19 db floppy tárolására alkalmas.



PC-TALKER ára: 39 000 Ft + ÁFA PC-állvány ára: 8000 Ft + ÁFA



A PC-TALKER lehetővé teszi, hogy bármely program emberi hangon küldjön üzenetet a felhasználónak, biztosítja a kijelölt szövegfájlok felolvasását, valamint szöveggel és speciális hangeffektuokkal segíti a program és a számítógép használatát.



Kívánsága szerint több színben (fehér, barna, fekete stb.) egységcsomagban kapható. Előnye, hogy az elemekből 4 csavar felhasználásával „háziilag” összeszerelhető. Személyi számítógépek kényelmes használatához ajánljuk.

MASTER Oktatóprogram Tervező Rendszer 2.0 verzió

A MASTER 2.0 verzió tartalmazza a PC-TALKER beszéd szintetizátor és az Interaktív-video rendszerek lekezeléséhez szükséges programmodulokat is, az ezek által biztosított lehetőségek az oktatóprogramokban maximálisan kihasználhatók.

Mire szolgál a MASTER
Oktatóprogram Tervező Rendszer?

- Segítségével önállóan futtatható oktatóprogramokat készíthetünk. NEM SZÜKSÉGES, hogy az oktatóprogram készítője, használója programozási ismeretekkel rendelkezzen!
- Ön a rendszer segítségével összeállítja a leckék — és ha szükséges, a tesztek és az ellenőrzőkérdések — szakmai anyagát, a többit elvégzi Ön helyett a MASTER oktatóprogram tervező rendszer.

Az oktatóprogram tervező rendszer néhány tipikus alkalmazása:

Oktatóprogramok készítése az alábbi területeken:

- Számítástechnikai eszközök, programok, felhasználói rendszerek használatának oktatása, az üzemeltetéshez szükséges ismeretek elsajátításának ellenőrzése.
- On-line help bármilyen felhasználói rendszerhez.
- Termékismertető, árkatalógus.
- Üzemekben, vállalatoknál az új termelőberendezések, -eszközök ismertetése. Szakmai továbbképzés.
- Dolgozók rendszeres balesetvédelmi oktatása, vizsgáztatása.
- Valamilyen tanfolyamra jelentkező hallgatók tudásszintjének felmérése, vizsgáztatás.

A számítástechnikán kívül a kisszövetkezet kereskedelem-szervezéssel is foglalkozik. Ez évben kapta meg a külker jogot, amely a tilalmi listakon nem szereplő összes termék külkereskedelmére jogosít.

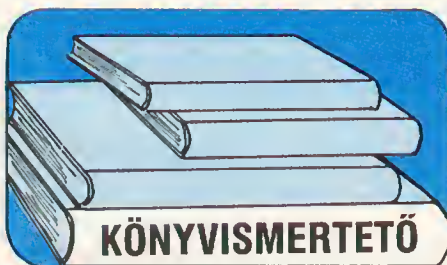


Őri I.: Fedezzük fel...

A könyv a C64-es gépen igen elterjedt EASY SCRIPT, ill. ennek magyar változatát, a DELTEX szövegfeldolgozó rendszert kívánja minden alkalmazó számára közérthetően bemutatni.

Az 1. fejezet a szövegfeldolgozás általános ismertetését adja, a 2. fejezet példaanyagon keresztül mutatja a kiválasztott EPSON nyomtatócsalád funkcióinak működését BASIC-ből és EASY SCRIPT szövegszerkesztőből. A 3. fejezet az EASY SCRIPT igényesebb felhasználási lehetőségeit tárgyalja, a 4. fejezetben bőséges példaanyagot mutat be, az 5. fejezet pedig egy komplett iratelőállítási és -kezelési rendszert ismertet.

Ára: 190 Ft
Megjelent: 1989



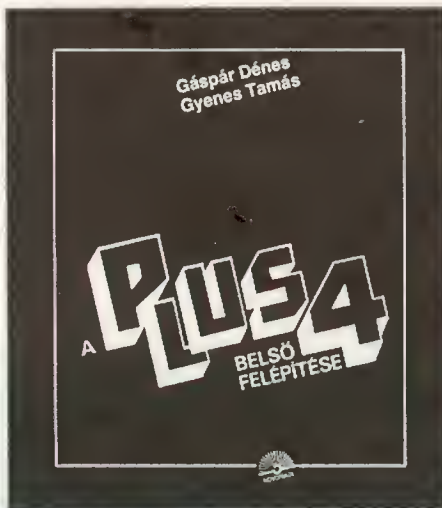
Gáspár D.—Gyenes T.:

A PLUS/4-es belső felépítése

A könyv részletesen ismerteti a Commodore Plus/4-es felépítését. Bemutatja az egyes részek kapcsolatait mind a hardver, mind a szoftver vonatkozásában. Részletesen megismerhetjük a különböző perifériákkal való kapcsolattartás lehetőségeit is.

A könyvhöz teljes, magyarázó jegyzetekkel ellátott ROM-lista tartozik. A kapcsolási rajzok azoknak nyújtanak segítséget, akik maguk szeretnék gépüket bővíteni. A könyv szerzői különös gondot fordítottak arra, hogy a C 16-os géptől való eltéréseket nyilvánvalóvá tegyék, s minden olyan területet igyekeznek feltárni, amelyre az eddigi könyvekben nem került sor (pl. ACIA, RS232, cartridge stb.).

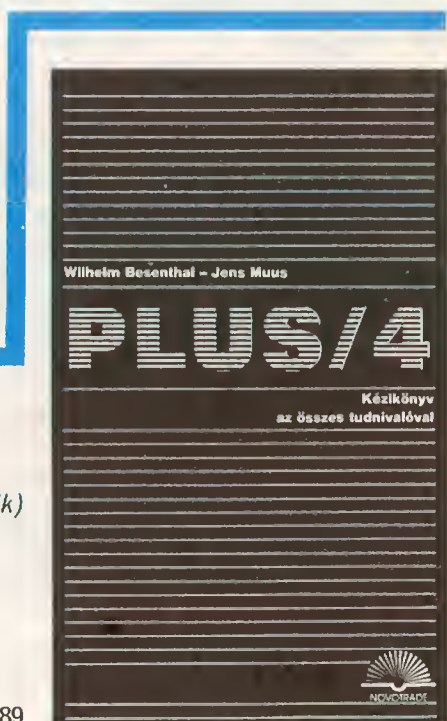
Ára: 149 Ft
Megjelent: 1988



Commodore PLUS/4 — Felhasználói kézikönyv (Commodore)

A PLUS/4-es gép tulajdonosainak nélkülözhetetlen segédkönyve alapvető ismeretek megszerzéséhez nyújt segítséget. Megtaláljuk benne a gép legfontosabb műszaki paramétereit is. A könyv használhatóságát növeli az Ismerettár című fejezet, amelyből könnyen visszakereshetők a leglényegesebb tudnivalók.

Ára: 99 Ft
Megjelent: 1986



Besenthal—Muus: PLUS/4 kézikönyv az összes tudnivalóról

(Markt und Technik)

A szerzők minden olyan területre kitérnek, amelyet a felhasználói segédkönyvek válasz nélkül hagynak.

Az első fejezetek rövid áttekintést adnak a PLUS/4-es felépítéséről, a BASIC utasításokról, azok használatáról.

A második rész gépi kódú programozással foglalkozik: ismerteti a gépi kódú monitort, a gépi kódú parancsokat, a táркеzelést és a megszakítások programozását.

Számos jól használható, igen szellemes és rövid program szerezhethet örömet az olvasónak.

Ára: 249 Ft
Megjelenés: 1989

A mellékelt lemezen egy „Számkirakó játék” található, amit a C-újságban megjelent „ABLAKOZÓ” segítségével írtam. A játék a klasszikus 15 számozott négyzetből és egy üres helyből álló kirakó, amit vagy a gép, vagy a játékos kever meg. Cél: minél gyorsabban a lehető legkevesebb lépéssből sorba rakni a számokat.

A kurzorral kiválasztott tolni kívánt négyzet inverzzé változik, a tolást „RETURN”-re hajtja végre. Ha sikerül kirakni, egy kis daltam a jutalom.

Az 1020–1150 sorok a játék befejezését vagy újrakezdését teszik lehetővé. Új játéknál csak akkor ad tájékoztatót, ha a „Játszol még?” kérdésre NEM-mel válaszol a játékos, és RUN-nal indítja újra.

200: A maximális pontszámot beírja a \$3333, \$3334 tárcímekre, így RUN után is megmarad.

1160: Keverés 1–5 növekvő nehézségű fokozatban. A keverés valóságos, mindig kirakható a játék.

Külön szöveg az állásvizsgáló gépi kódú rutinról, amit a 930-as sor minden lépés után meghív. A rutin a 32 számjegyet végigvizsgálja, hogy a kirakott állapotnak megfelelőnek-e? Az első eltérésnél befejezi a vizsgálatot, és az akkumulátorban az utoljára kiolvasott számjegy képernyőkódja lesz. Ha minden jó, az akkumulátor a 255 (\$ff) értéket kapja, ezt adja vissza a BASIC-nek a PEEK (2034) értékeként, ami a játék végét jelenti.

4. '10000', 'F1', 'F2', 'RETURN', és így tovább, a kezdő sorszám tetszőleges csak ötjegyű legyen.

Bagdács Lajos

196



```
0 400 IFSS=USTHENSS=SS-1:IFSS<1THENSS=4
410 GOTO500
420 IFSS=USTHENSS=SS-1:IFSS<1THENSS=4
430 IFSS=USTHENSS=SS-1:IFSS<1THENSS=4
440 GOTO500
450 IFSS=USTHENSS=SS+1:IFSS>4THENSS=1
460 IFSS=USTHENSS=SS+1:IFSS>4THENSS=1
470 GOTO500
480 IFSS=USTHENSS=SS-1:IFSS<1THENSS=4
490 IFSS=USTHENSS=SS-1:IFSS<1THENSS=4
500 X=AX(SS,SS):Y=AY(SS,SS):Q=1
510 IN=1:X+1,Y+1,4,3,0:GOTO320
520 Q=1:IFSS=UORANDSS=USTHENSS=SS+1:GOTO320:ELSESS=SS:Q=0:GOTO550
530 GOTO110
540 IFQ=. THENMX=6:TI#="000000":LK=L:L=-1:GL#="███" + CHR$(13) + CHR$(27):ELSEGOSUB5
60:GOTO500
550 Q=. :POKE239,. :RETURN
560 SOUND3,880,5:RETURN
570 A#=RIGHT$("0000"+MID$(STR$(L),2),5):S=21:O=34:GOSUB610:RETURN
580 J=119:FORI=3072TO3111:POKEI,J:NEXTI:J=111:FORI=3992TO4031:POKEI,J:NEXTI
590 J=168:FORI=4032TO4071:POKEI,J:NEXTI:RETURN
600 O=(48-LEN(A#))/2:POKE205,24:POKE202,0:SYSS6601:PRINT"3"A#":A#="" :RETURN
610 POKE205,S:POKE202,0:SYSS6601:PRINTA#:A#="" :RETURN
620 DIMK$(21),AK(4,4),AY(4,4):GL#="███" + CHR$(13) + CHR$(27)
630 FORI=1TO9:KEYI,"":NEXTI:COLOR0,8,4:COLOR4,1:VOL8
640 PRINT"███"CHR$(27)"N"CHR$(27)"CM":IFPEEK(13109)=1THEN750:ELSEPOKE13109,1
650 FORI=. TO20:READK$(I):NEXTI
660 FORI=1TO11:PRINT" "K$(0) "K$(0):PRINT:NEXTI
670 FORI=1TO6:1,1,38,23,0:FORT=1TO99:NEXTT
680 1,1,38,23,1:FORT=1TO99:NEXTT,I
690 6,4,27,17,K$(1):S=18:O=24:A#="██ SPACE █":GOSUB610:GETKEYV#
700 RESTORE90:FORI=. TO21:READK$(I):NEXTI
710 SCHCLR:2,3,36,21,K$(2):2,3,36,21,1:12,2,15,3,K$(1):12,2,15,3,1
720 S=21:O=28:A#="██ SPACE █":GOSUB610
730 GETKEYV#:1,12,38,3,K$(21):GETKEYV#:SCHCLR
740 FORI=. TO21:K$(I)="" :NEXTI
750 33,6,7,3,A#33,20,7,3,A#7,1,26,22,K$(.) :FORY=2TO17STEP5:FORX=8TO26STEP6
760 AY((Y+3)/5),((X-2)/6)=Y:AX((Y+3)/5),((X-2)/6)=X:IFX=26ANDY=17THEN810
770 X,Y,6,5,A#(0):NR=NR+1
780 IFNR<10THENPOKE205,Y+1:PRINT:POKE202,X+2:PRINTNR:GOTO900
790 POKE205,Y+1:PRINT:POKE202,X+1:PRINTNR
800 NEXTX,Y
810 7,1,26,22,1:26,17,6,5,0
820 RESTORE160:FORI=. TO15:READA#K$(I)="" "+A#":NEXTI:A#=""
830 1,1,5,5,K$(.) :1,1,5,5,1:0,6,7,3,A# :GOSUB220
840 1,13,5,7,K$(3):1,13,5,7,1:.,20,7,3,A#
850 :34,1,5,5,K$(13):34,1,5,5,1
860 34,13,5,7,K$(8):34,13,5,7,1
870 A#="KEZI KEVERES:0, GEPI KEVERES:1-5":GOSUB580:GOSUB600
880 GETKEYV#
890 IFG#<"0"ORG#>"5"THENGOSUB560:GOTO880
900 MX=VAL(G#):IFMX=. THEN920
910 GOSUB1160
920 TI#="000000":GOSUB570
930 IFL=1ANDMX=. THENSYSS192:IFPEEK(2034)=255THENGOSUB1020
940 GOSUB260:L=L+1:GOSUB570:XJ=AX(US,UO):YU=AY(US,UO):XL=AX(SS,SO):YL=AY(SS,SO)
950 IFUO=90THENXS=XU:SL=6:XK=XL:GOTO980
960 IFUO>90THENXS=AX(SS,SO):SL=6*(UO-90):XK=XS+6:GOTO980
970 IFUO<90THENXS=AX(SS,SO):-6*(90-UO-1):SL=6*(90-UO):XK=XS-6
980 IFUS=90THENYS=YU:M=5:YK=YL:GOTO1010
990 IFUS>90THENYS=AY(SS,SO):M=5*(US-90):YK=YS+5:GOTO1010
1000 IF US<90 THEN YS=AY(SS,SO):-5*(90-US-1):M=5*(90-US):YK=YS-5
1010 XS,Y,SL,M,0,0:XU,YU,6,5,0,1:XL,YL,6,5,1,1:XK,YK,SL,M,1,0:SOUND1,912,6:GOTO
930
1020 REM *** BEFEJEZES, UJ JATEK ***
1030 IFK=. THEN1110
1040 IFMX=6ANDL<10THENGOSUB580:F#="██INCS██":GOSUB250:A#="" NEM KEVERTED ELEG JOL
OSSZE "███"
1050 IFMX=6ANDL<10THENGOSUB600:GETKEYV#:GOTO1110
1060 IFMX=6ANDL<10THENGOSUB580:F#="██BI-BI██":GOSUB250:A#="" NEM SZABAD CSALNI.
.. "███":ELSE1080
1070 GOSUB600:GETKEYV#:GOTO1110
1080 GOSUB600:A#="" GRATULALOK,UGYES VAGY! "███":GOSUB600
1090 RESTORE170:DO:READXX,YY:SOUND1,XX,YY/2.4:LOOPUNTILX#=. :GETKEYV#
1100 MA=VAL(MA#):IFK>MATHENGOSUB200:GOSUB220
1110 A#="JATSZOL MEG (IGEN/NEM) ?":GOSUB590:GOSUB600
1120 GETKEYV#:IFV#="I"THENRUN
1130 IFV#<"N"THENGOSUB560:GOTO1120
1140 SCHCLR:POKE13109,.,5,6,11,3,A#(0):5,6,11,3,1
1150 POKE205,6:PRINT:POKE202,6:PRINT"██ SZIA...██":POKE205,22:FORT=1TO1200:NEXTT
:END
1160 REM *** KEVERES ***
1170 FORJ=1TOMX+2:SOUND1,912,6:26,2,6,15,0,0
1180 26,17,6,5,0,1:26,2,6,5,1,1:26,7,6,15,1,0
1190 SOUND1,912+5*M,J,6:14,2,12,5,0,0
1200 26,2,6,5,0,1:14,2,6,5,1,1:20,2,12,5,1,0:SOUND1,922+10*M,J,6
1210 14,7,6,5,0,0:14,2,6,5,0,1:14,7,6,5,1,1:14,2,6,5,1,0
1220 SOUND1,612+15*M,J,6:8,7,6,5,0,0:14,7,6,5,0,1:8,7,6,5,1,1
1230 14,7,6,5,1,0:SOUND1,912+9*M,J,6:8,12,6,10,0,0:8,7,6,5,0,1
1240 8,17,6,5,1,1:8,7,6,10,1,0:SOUND1,912+5*M,J,6:14,17,18,5,0,0
1250 8,17,6,5,0,1:26,17,6,5,1,1:8,17,18,5,1,0:LK=LK+6:NEXTJ
1260 FORK=1TOMX+1:26,12,6,5,0,0:26,17,6,5,0,1:26,12,6,5,1,1
1270 26,17,6,5,1,0:SOUND1,912-5*K,6:8,12,18,5,0,0:26,12,6,5,0,1
1280 8,12,6,5,1,1:14,12,18,5,1,0:SOUND1,912-10*K,6:8,2,6,10,0,0
1290 8,12,6,5,0,1:8,2,6,5,1,1:8,7,6,10,1,0:SOUND1,912-15*K,6
```



```

1300 14,2,18,5,0,0:8,2,6,5,0,1:26,2,6,5,1,1:8,2,18,5,1,0
1310 SOUND1,912-20*K,6
1320 26,7,6,15,0,0:26,2,6,5,0,1:26,17,6,5,1,1:26,2,6,15,1,0
1330 SOUND1,912-25*K,9:LK=LK+5:NEXTK:RETURN
1340 REM"
1350 REM"
1360 REM"

```

BAGDACS LAJOS

READY.

```

10 REM "SZAM BOOT'8"
40 COLOR4,1:IFA=,THENA=1:PRINT"XX RUN":ELSE70
50 POKE205,3:SYS56601:PRINT"LOAD"CHR$(34)"SZAMKIRAKO JATEK"CHR$(34)",8"
55 POKE205,8:POKE202,11:SYS56601:PRINT"■"
60 POKE205,9:POKE202,11:SYS56601:PRINT"■PROGRAMTOLTES■"
65 POKE205,10:POKE202,11:SYS56601:PRINT"■"
70 POKE1319,19:POKE1320,13:POKE1321,13:POKE1322,19:POKE1323,13:POKE239,5
80 IFA=1THENA=2:LOAD"ABLAK+ALLAS",8,1

```

READY.

```

10 REM "SZAM BOOT'1"
40 COLOR4,1:IFA=,THENA=1:PRINT"XX RUN":ELSE70
50 POKE205,3:SYS56601:PRINT"LOAD"
55 POKE205,8:POKE202,11:SYS56601:PRINT"■"
60 POKE205,9:POKE202,11:SYS56601:PRINT"■PROGRAMTOLTES■"
65 POKE205,10:POKE202,11:SYS56601:PRINT"■"
70 POKE1319,19:POKE1320,13:POKE1321,13:POKE1322,19:POKE1323,13:POKE239,5
80 IFA=1THENA=2:LOAD"ABLAK+ALLAS",1,1

```

READY.

```

10 REM "ALLAS B. BETOLTO"
20 REM "SZAMALLAS BASIC BETOLTO"
25 REM "IRTA: BAGDACS LAJOS"
30 FORI=DEC("2000")TODEC("2120"):READR#:J=DEC(R#):POKEI,J:E=E+J:L=L+1:NEXTI
40 SCNCLR:IFC<3110?THENPRINT"DATA HIBA!":STOP
50 PRINT"ALLASVIZSGALO RUTIN KESZ,          MHIVASA: SYS8192"
60 PRINT"JO AZ ALLAS HA PEEK(2034)=255"
70 PRINT"KIMENTESE:"
80 PRINT"MONITOR"
90 PRINT" S"+CHR$(34)+"SZAMALLAS'8192"+CHR$(34)+"",1,2000,2121"
100 KEY 1," D"
110 KEY 2," FFI, FFI, FFI, FFI, FFI, FFI, FFI"
120 END
10000 DATA AD,AA,0C,CD,01,21,00,70
10010 DATA AD,AB,0C,CD,02,21,00,73
10020 DATA AD,00,0C,CD,03,21,00,60
10030 DATA AD,B1,0C,CD,04,21,00,63
10040 DATA AD,B6,0C,CD,05,21,00,50
10050 DATA AD,B7,0C,CD,06,21,00,53
10060 DATA AD,0C,0C,CD,07,21,00,40
10070 DATA AD,B0,0C,CD,08,21,00,43
10080 DATA AD,72,00,CD,09,21,00,30
10090 DATA AD,73,00,CD,0A,21,00,33
10100 DATA AD,78,00,CD,0B,21,00,20
10110 DATA AD,79,00,CD,0C,21,00,23
10120 DATA AD,7E,00,CD,0D,21,00,10
10130 DATA AD,7F,00,CD,0E,21,00,13
10140 DATA AD,84,00,CD,0F,21,00,00
10150 DATA AD,85,00,CD,10,21,00,03
10160 DATA 4C,86,20,4C,00,21,AD,3A
10170 DATA 0E,CD,11,21,00,72,AD,30
10180 DATA 0E,CD,12,21,00,6A,AD,40
10190 DATA 0E,CD,13,21,00,62,AD,41
10200 DATA 0E,CD,14,21,00,5A,AD,46
10210 DATA 0E,CD,15,21,00,52,AD,47
10220 DATA 0E,CD,16,21,00,4A,AD,40
10230 DATA 0E,CD,18,21,00,42,AD,02
10240 DATA 0F,CD,19,21,00,3A,AD,03
10250 DATA 0F,CD,1A,21,00,32,AD,08
10260 DATA 0F,CD,1B,21,00,2A,AD,09
10270 DATA 0F,CD,1C,21,00,22,AD,0E
10280 DATA 0F,CD,1D,21,00,1A,AD,0F
10290 DATA 0F,CD,1E,21,00,12,AD,14
10300 DATA 0F,CD,1F,21,00,0A,AD,15
10310 DATA 0F,CD,20,21,00,02,AD,FF
10320 DATA 60,AD,B1,AD,B2,AD,B3,AD
10330 DATA B4,AD,B5,AD,B6,AD,B7,AD
10340 DATA B8,AD,B9,AD,B0,AD,B1,AD
10350 DATA B2,B1,B3,B1,B4,B1,B5,20
10360 DATA 20

```

READY.

PÖTYÖGŐ SZOLGÁLAT

Sorszám	Típus	megjelölés	a program neve	ára
065	C16	87/6	Nagyfelbontású hardcopy	50,-
066	C16	87/6	Sztereó videó	20,-
067	C16	87/6	Kukkoló - Szuper peek	40,-
068	C16	87/7	Mentővő	20,-
069	PLUS/4	87/7	Abakozó	50,-
070	C64	87/8-9	Commo-dore /BASIC változat/	60,-
071	C64	87/8-9	Commo-dore /lefordított/	60,-
072	PLUS/4	87/8-9	Kukkoló - Bővített monitor	30,-
073	PLUS/4	87/8-9	Ékezetes betűk	30,-
074	PLUS/4	87/8-9	FLUTO - Rajzoló program	60,-
075	VC20	87/8-9	Majomfogó	40,-
076	C64	87/8-9	Többtényezős döntések	40,-
077	C64	87/8-9	Rasztör	50,-
078	C16	87/10	Agenda	40,-
079	C64	87/10	Nagyító	40,-
080	C64-H+	87/10	Makrák	40,-
081	C128	87/11	Struktúra	30,-
082	C128	87/11	Emlékzetető	30,-
083	C64	87/11	Monitorika	40,-
084	C16	87/11	Címrel-címre	30,-
085	C64	87/12	Gyors scroll	40,-
086	C64	87/12	1541 + Monitorika	40,-
087	C64	87/11-12	1541 + Monitorika	60,-
088	C16	87/12	Lokális változók	40,-
089	C16	87/12	Tekergő	40,-
090	C64	88/1	Fekete - fehér	20,-
091	C16	88/1	Datásító	30,-
092	C64	88/1	Programkönyvtár	40,-
093	C16	88/1	Katasztrófa	30,-
094	VC20	88/2-3	T6 BASIC	60,-
095	C64	88/2-3	Sprite	40,-
096	C64	88/2-3	Sprite editor super	60,-
097	C16	88/2-3	Katasztrófatápeg	30,-
098	C64	88/4	Modulgrafika	60,-
099	C64	88/4	Segítség	30,-
100	C64	88/5	Guritsd a golyót!	60,-
101	PLUS/4	88/5	Egyenesrajzoló	30,-
102	PLUS/4	88/6	Szótár	60,-
103	C16	88/7-8	Görgrisóla	60,-
104	C64	88/7-8	Gyors BASIC	30,-
105	C128	88/7-8	Super hardcopy	40,-
106	C128	88/7-8	Grafikus nyomtatás	40,-
107	C64	88/9	Fast validate	60,-
109	C64	88/9	Data bevitte	30,-
110	C64	88/9	DEF FN/X/	30,-
111	PLUS/4	88/10	Megnyarostó	30,-
112	C64	88/10	Diszkkezelő	40,-
113	C16	88/10	DISASSEMBLER	30,-
114	C64	88/11	Négy képernyő	20,-
115	C64	88/11	Alakoi	20,-
116	C64	88/11	ASCII képernyő	20,-
117	C64	88/11	Pillanatfelvételi	20,-
118	C64	88/11	Blinny	20,-
119	C64	88/11	Szines villogtató	20,-
120	C64	88/11	80 karakteres üzemi	20,-
121	C64	88/11	Villogtató	20,-
122	C64	88/11	Joystick leledező	20,-
123	C64	88/11	Gyors sprite mozgató	20,-
124	C64	88/11	DEFS FN - másféppen	20,-
125	C64	88/12	Szuper input	40,-
126	C64	88/12	Ugráló szavasszó	30,-
127	C64	89/1	FRUIT AT	20,-
128	C16	89/1	Funkció táblázat	20,-
129	C64	88/12	Minihelp	20,-
130	C64	89/2	Házi pók	40,-
131	C64	89/2	Csillagos ég	30,-
132	C64	89/1	Szállagról lemezzre	40,-
133	C64	89/1	Infelle	50,-
134	PLUS/4	89/1	Zembo	30,-
135	C64	89/1	Értéktárolás listázó	60,-
136	PLUS/4	89/1	Unyektív osztályozás	50,-
137	PLUS/4	89/2	Témorító	20,-
138	PLUS/4	89/2	Kifejtő	20,-
139	PLUS/4	89/3	3 - plusz - 1 magyarul	40,-
140	PLUS/4	89/3	Napló-kezelő	30,-
141	PLUS/4	89/3	Analóg óra	20,-
142	C64	89/3	Lejártott renumber	40,-
143	AMIGA	89/4	Magyar karakterek	40,-
144	C64	89/4	Ferret csatlakozó	20,-
145	C64	89/4	Mozgó felirat	20,-
146	C64	89/4	26. sor	40,-
147	C16	89/4	Optinput	30,-
148	C16	89/4	Turbo-block	30,-
149	C16	89/4	Finom scroll	30,-
150	PLUS/4	89/4	Amatőr	6

Alulírott megrendelem a következő programokat a Pöttyögő Szolgálattól:

PROGRAM SORSZÁMA

ÁRA

1.			,- Ft
2.			,- Ft
3.			,- Ft
4.			,- Ft
5.			,- Ft
6.			,- Ft
7.			,- Ft
8.			,- Ft
9.			,- Ft

Összesen:				db					, - Ft
------------------	--	--	--	-----------	--	--	--	--	---------------

A programokat saját kazettámra kérem.

A programokat saját lemezemre kérem. ☐
(a megfelelő kockát x-elje be!)

A programokat a Szolgálat által biztosított Parrot SS.

SD lemezre kérem (190,- Ft/db) | | |

15' kazettára kérem. (30,- Ft/db) | |

POSTA költség (25,- Ft) | | | ,- Ft

Összesen: | | | | Ft

A fenti összeget befizettem az Országos Commadore Egyesület számlájára:

OPT XIII., Visegrádi u. 7/b.

MNB 217-98292

NÉV: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Cím:

EGYESÜLETI TAGSÁGI SZÁM: | | | |

DÁTUM:

aláírás

Kérem, hogy a Commodore Újság legközelebbi számában jelenjen meg a következő szövegű apróhirdetés:
(minden oszlopba egy betűt írjon!)

[illegible]

Név:

Egyesületi tagsági szám:

Feladandó az újság címére:

Commodore Újság Kárpát u. 7/a. I. em. 11.

1133

Tisztelt Commodore Újság!

Egy Commodore 64-re íródott programot ajánlok, amely ha megnyeri tetszésüket, akkor szeretném, ha a C-újság hasábjain megjelenne.

A Céllovölde elnevezésű játékprogrammal egyszerre egy játékos játszhat. A játék lényege — a játékos által kiválasztott fokozatban — mozgatható célkeresztrel minél több mozgó célpont megtalálása. A játékidő másfél perc. Öt fajta célpont van, ezek a célpontok jöhetnek a képernyő jobb, ill. bal oldalától kezdődően. Sebességük a választott fokozattól függ. Leglassabban az 1-es, leggyorsabban a 6-os fokozatban mozognak. A másfél perc leteltével a gép kiírja a szerzett pontokat, és azt, hogy felkerültünk-e vagy sem az eredménylistára. (A TOP-LISTA alsó szintje 1000 pont!)

A programot begépelése után (még az indítás előtt) mentjük ki! Indítása RUN-nal történik. Indítás után egy ideig a képernyő elsötétül. Ez idő alatt olvassa be a sprite-okat és a gépi kódú részeket. Beolvasás után a fejléc jelenik meg. A RETURN billentyűvel a TOP-LISTÁ-t hívhatjuk elő, a játékot a SPACE billentyű lenyomásával kezdetjük.

A SPACE lenyomása után megjelenik a játéktér. A képernyő jobb oldalán a pontszámot és az eddig eltelt időt jelző táblázat mutatja. A fennmaradt területen kb. közepén, egy „tégla-fal”, ami felett jönnek majd a célpontok. A bal felső sarok a célkeresztünk kiinduló helyzete, amelyet a joystickkal (bármely portból) változtathatunk. Lőni a tűzgombbal kell! Lövés esetén egy durranás hallható. Találatnál a durranás mellett a pontszám is nő. A fokozatok között nemcsak a sebesség tér el, hanem a célzás és lövés pontossága is.

Üdvözlettel,
Fehér László

```

0 REM *****
1 REM * C= UJSAG SORSZAM: 197 *
2 REM * CELLOVOLDE *
3 REM * PROGRAM: FEHER LASZLO *
4 REM *****
5 POKE 55,0:POKE 56,32
6 GOTO 8
7 POKE 53265,PEEK(53265)AND239:RETURN
8 POKE 53265,PEEK(53265)OR16:RETURN
9 GOSUB5:V=53248
10 T$="000000":T=10000:FORI=1TO10:A$=STR$(T):A$=MID$(A$,2):T$(I)=RIGHT$(T$+A$,5)
12 T=T-10000:N$(I)="SEMAN SOFT":NEXT
15 POKE 53270,0:FORI=0TO5:POKE2040+I,160+I:NEXTI
20 GOSUB1000
30 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINT"J"
35 POKE 53270,PEEK(53270)AND239
37 POKEV+21,0:GOSUB6
40 A$(1)="CELOVOLDE":A$(2)="KESZITETTE FEHER LASZLO"
45 A$(3)="SPACE: - START :RETURN: - TOP LISTA"
50 FORI=1TO3:A$=A$(I):PRINT"MI":A=(40-LEN(A$))/2:FORY=1TOLEN(A$)
60 PRINTTAB(A+Y-1),MID$(A$,Y,1):FORZ=1TO14:NEXTZ,Y,1
70 GETA$:IF A$=CHR$(13)THEN100
80 IF A$=CHR$(32)THEN12
90 GOTO70
100 GOSUB5:PRINT"MI"TAB(15)"TOP LISTA:":PRINTTAB(15)"MI":POKE646,14
101 FORI=1TO10
102 PRINTTAB(9),N$(I)"T$(I):NEXTI
103 PRINT"MI"TAB(3)"VISSZA A SPACE BILLENYVEL LEHET!":GOSUB6
105 GETA$:IF A$=CHR$(32)THEN105
110 GOTO30
112 PRINT"MI HANYAS FOKOZATBAN JATSIK (1-6)?"
113 GETR$:IF R$=CHR$(49)ORR$=CHR$(54)THEN113
114 R=VAL(R$)
120 GOSUB5:PRINT"J":POKE53283,13:POKE53281,0:POKE646,1:POKE53282,10:SC=0
125 A$="-----"
126 B$="-----"
130 PRINT"MI"TAB(31)"100"
140 FORI=1TO20:A=INT(RND(0)*320):POKE1664+A,66:POKE55936+A,5:NEXT:POKEV+39,1
145 PRINT"MI":FORI=1TO23:PRINTTAB(31)"":NEXT:PRINT"MI"TAB(31)"PONTSZAM"
147 PRINT"MI"TAB(31)"100"
150 POKE53270,PEEK(53270)OR16
160 GOSUB6:X=30:Y=50:TI$="000000"
165 POKEV+21,1:POKEV+29,16+1+2+4+8+32:POKEV+23,2+4+8+16+32+1
175 SP=INT(RND(0)*5)+1:IR=INT(RND(0)*2):POKEV+21,1+(2+SP)
176 IFIR=1THENX1=245:Y1=0
177 IFIR=0THENX1=0:Y1=0
180 IFSP=3THENPOKE53276,PEEK(53276)OR213:POKE53285,1:POKE53286,2
185 IFSP=4THENPOKE53276,PEEK(53276)OR214:POKE53285,9:POKE53286,13
187 IFSP=5THENPOKE53276,PEEK(53276)OR215:POKE53285,2:POKE53286,14
200 POKE V,X:POKEV+1,Y:POKEV+(SP*2),X1:POKEV+(SP*2)+1,Y1
203 I$=MID$(TI$,1,2)+":"+MID$(TI$,3,2)+":"+MID$(TI$,5,2)
205 PRINT"MI"TAB(32)SC:PRINT"MI"TAB(31)I$
210 IFIR=1THENX1=X1-R:GOTO225
215 X1=X1+R:IFX1>240THEN165
220 GOTO235
225 IFX1<5THEN165
235 IF TI$="000100"THEN500
240 FB=0:JS=0:SYS828:FB=PEEK(253):JS=PEEK(254)
245 IFFB+JS=0THEN200
250 IF FB THEN POKE198,0:GOTO306
260 IFJS=1THENY=Y-7
265 IFJS=2THENY=Y+7
270 IFJS=4THENX=X-7
275 IFJS=0THENX=X+7
280 IFJS=5THENX=X-7:Y=Y-7
285 IFJS=6THENX=X-7:Y=Y+7

```



```

C 290 IF JS=9 THEN X=X+7:Y=Y-7
295 IF JS=10 THEN X=X+8:Y=Y+7
296 IF X<10 THEN X=10
O 297 IF X>255 THEN X=240
298 IF Y<30 THEN Y=30
299 IF Y>199 THEN Y=199
300 GOTO 200
C 306 H=54272:FORI=1TO3:POKEH+24,15:POKEH+5,15:POKEH+6,0:POKEH+1,40
307 POKEH,200:POKEH+4,129:NEXT:POKEH+4,0:POKEH+5,0:POKEH+24,0
O 310 IF X=X1<SANDX1-X<SANDY-Y<SANDY1-Y<S THEN 320
315 GOTO 200
320 IF SP=1 THEN SC=SC+20
322 IF SP=4 THEN SC=SC+15
O 325 IF SP=3 THEN SC=SC+30
327 IF SP=5 THEN SC=SC+25
330 IF SP=2 THEN SC=SC+10
O 350 GOTO 200
500 PRINT "M":FORI=1TO40:PRINT "M":NEXT
505 POKEV+21,0
O 510 PRINT "MOMM" TAB(12) "VEGE A JATEKNAK!"
515 PRINT TAB(12) "PONT SZAM : ";SC:T=VAL(T$(10))
520 IF SC=TT THEN PRINT TAB(7) "FELKERULT A TOP LISTARA !":GOTO 540
525 PRINT TAB(4) "MOMJA LE A RETURN BILLENTYUT !"
O 530 GETA$:IFA$(CHR$(13)) THEN 530
535 GOTO 300
540 T$(0)=STR$(2*SC):FORI=10TO1STEP-1:IF SC=VAL(T$(I)) AND SC<VAL(T$(I-1)) THEN 546
545 NEXT I:END
O 546 INPUT "MOGY HIVJAK (MAX.11 CH.)":N$:IF LEN(N$)<10 OR LEN(N$)>11 THEN 546
547 FOR Y=1TO 11-LEN(N$):N$=N$+" ":NEXT Y:FOR Y=10TO 1STEP-1:T$(Y)=T$(Y-1)
548 N$(Y)=N$(Y-1):NEXT Y:T$(I)=STR$(SC):A$=MID$(T$(I),2):T$(I)=RIGHT$(T$+A$,6)
O 549 N$(I)=N$:GOTO 300
999 END
1000 RESTORE
O 1010 FORI=0TO40:READA:POKE49152+I,A:NEXT
1020 SYS49152
1030 FORI=1TO3:READA:FOR Y=0TO7:READ B:POKE12288+8*A+Y,B:NEXT Y,I
O 1040 FORI=0TO50:READA:POKE16384+I,A:NEXT
1045 FORI=0TO62:READA:POKE10240+I,A:NEXT1
1046 FORI=0TO62:READA:POKE10304+I,A:NEXT1
1047 FORI=0TO62:READA:POKE10368+I,A:NEXT1
O 1048 FORI=0TO62:READA:POKE10432+I,A:NEXT1
1049 FORI=0TO62:READA:POKE10496+I,A:NEXT1
1050 FORI=0TO62:READA:POKE10560+I,A:NEXT1
O 1100 FORI=0TO5:READA:POKEV+39+I,A:NEXT1
1105 FORI=0TO864:READA:POKEI,A:NEXT1
1190 RETURN
O 1200 DATA 169,0,133,251,133,253,169,200
1210 DATA 133,252,169,48,133,254,120,169
1220 DATA 51,133,1,160,0,177,251,145
O 1230 DATA 253,200,208,249,230,252,230,254
1240 DATA 165,252,201,224,208,239,169,55
1250 DATA 133,1,88,169,28,141,24,208,96
1260 DATA 64,85,253,253,253,253,253,253,85
O 1270 DATA 65,85,127,127,127,127,127,127,85
1280 DATA 66,254,251,127,255,255,230,255,251
1290 DATA 162,0,169,160,157,0,4,157,200,4,169,6,157,0,216,157,200,216,232,224
O 1295 DATA 200,208,235,162,0,169,160,157,128,6,157,32,7,169,13,157,128,210,157,32
1300 DATA 219,232,224,160,208,235,162,0,169,10,157,144,217,232,224,240,208,246
1310 DATA 96
O 2000 REM *** CELKERESZT 0. SPRITE ***
2010 DATA 0,48,0,0,48,0,0,48,0,0,48,0,0,48,0,1,254,0,1,50,0,1,2,0,255
2020 DATA 135,252,255,135,252,1,2,0,1,50,0,1,254,0,0,48,0,0,48,0,0,48,0
O 2030 DATA 0,48,0,0,48,0,0,0,0
2040 REM *** KISAUTO 1. SPRITE ***
2050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,0,1,136,0,1,132,0,3,130,0,15,255,192,15
O 2060 DATA 223,224,15,239,240,2,255,64,3,166,192,1,40,128,0,56,0,0,16,0,0,16,0,0
2070 DATA 16,0,0,16,0,0,16,0,0,16,0
O 2080 REM *** GOLYO 2. SPRITE ***
2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,3,255,192,7,255,224,15,255,240,15,255,240
O 2100 DATA 15,159,240,15,159,240,15,255,240,15,255,240,15,255,240,7,255,224,3,255
2110 DATA 224,0,255,0,0,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
O 2120 REM *** MANO 3. SPRITE ***
2130 DATA 0,15,192,0,255,232,3,252,232,15,255,0,15,255,240,63,170,240,62,40,198
O 2140 DATA 62,40,198,62,154,198,14,154,198,10,130,172,10,162,160,2,170,128,10,170
2145 DATA 160,10,0,160
O 2150 DATA 10,130,160,14,170,176,62,170,176,63,170,198,255,238,252,255,255,255
2160 REM *** FA 4. SPRITE ***
O 2170 DATA 0,,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,34,0,2,186,0,11,191,160,11,254,224,11,255
2175 DATA 224,2,255,128
O 2180 DATA 11,255,224,11,255,224,10,255,160,10,255,224,2,255,128,0,170,0,0,20,0
2190 DATA 0,84,0,0,85,0,1,85,64
O 2200 REM *** C= BETU 5. SPRITE ***
2210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,0,3,255,0,3,195,0,15,0,0,15,0,252,12,32,240
O 2220 DATA 12,32,0,12,0,0,12,0,80,15,0,84,15,0,0,3,195,0,3,255,0,,252,,,,,,,,,
2300 DATA 1,7,13,12,5,1
O 2400 DATA 169,0,133,253,133,254,173,0,220,201,127,208,7,173,1,220,201,255,240,16
O 2401 DATA 72,41,16,73,16,240,2,133,253,104,41,15,73,15,133,254,96

```


*Mi már tudomásul vettük, hogy
életünk szerves részévé vált a
számítástechnika.*



- számítógépek
 - szoftverek
 - szakkönyvek
 - hardver kiegészítők
- és különféle médiák széles választékával várja Önt a

**2C áruház a mindennapok
számítástechnikájával**

NOVOTRADE

**2C ÁRUHÁZ, XIII. Balzac u. 35.
Telefon: 402-954**

EGYESÜLETI TAGOK FÓRUMA

PLUS/4 és C 16

C16, PLUS/4 programokat cserélek kazettán. Kb. 120 programom van. Sitkei Dénes, 6090 Kunszentmiklós, Szalvay u. 14/c.

PLUS/4 játék és felhasználói programok cseréje lemezen és kazettán. Listát kérek. 1300 programom van. VIDEO-filmek is érdekelnek! Szántó Szilárd, 9023 Győr, Nagy István u. 6/a.

Eladnám PLUS/4 gépemet, magnóval és egyéb tartozékokkal! Ajándék hozzá 500 jobbnál jobb program! Majoros Ferenc, 3533 Miskolc, Második út 1. IV. 404.

PLUS/4 felhasználói és játékprogramokat cserélek lemezen. Eladó a COMPUTER-WORLD SZÁMÍTÁSTECHNIKA eddigi összes száma. Kálmán Albert, 3300 Eger, Rákóczi út 31. III. 11.

C16 számítógép magnóval, magyar nyelvű gépkönyvvel, 2 darab joystickkal 10 000 forintért eladó. Matalik Krisztián, 3035 Gyöngyöspata, Szűcsi út 11.

C16 és PLUS/4 programok cseréje. Mintegy 600 programom van. Keresem a FOOTBALL MANAGER és a WU-LONG című programokat. Csere kazettán és lemezen is. Wünsch Lajos, 2800 Tatabánya, Ifjúmunkás u. 17.

C16+PLUS/4 programok cseréje és eladása 60 perces kazettákon, olcsón. Telefon: 16-60-352.

C16 és PLUS/4 játékprogramokat cserélek lemezen! Listát kérek és küldök. Csáki Béla, 7100 Szekszárd, Bajcsy-Zs. út 10.

Keresem az ASS 16-ot, vagy más C16-os ASSEMBLER-t leírással. Zsidai László, 2170 Aszód, Kondoros tér 6.

PLUS/4 programcsere kazettán! Listát kérek! Sipos József, 7400 Kaposvár, Mező Imre út 15.

C16 és PLUS/4 játékprogramokat keresek kazettán és lemezen. Listát ármegjelöléssel kérek. Beregszászi Attila, 8161 Ósi, Sallai u. 32.

C16 és PLUS/4 programokat cserélek. Listát kérek! Katics Gergely, 7030 Paks, Kurcsatov út 13.

C16, PLUS/4 programcsere! Keresem: IKARI WARRIORS. Adok: REVS, TIR NA NOG, ELITE. Kisnémeth Róbert, 5121 Jászfényszaru, Bajcsy-Zsilinszky út 1.

C 64

C64 programok olcsón eladók. 88/89 programokat cserélek. Válaszborítékot kérek! Micsik Miklós, 6721 Szeged, Szent Miklós u. 43.

C64 eladó! Tartozékok: 2 darab joystick, 1541/II FLOPPY, 300 program. Irányár: 35 000 forint. A gép és a floppy akár külön is. Nagy Tibor, 9081 Győrújbarát, Fő út 31.

Keresem a következő C64-es programokat: SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT, MASK II., MASK III., SABOTEUR II., INFILTRATOR I., THE LAST NINJA II., AIR-WOLF II. Jung Minaly, 1215 Budapest, Katona József u. 9–11. C/3.

Új C64 alapgép eladó. Dienes, 1118 Budapest, Budaörsi út 18/C. Telefon: 18-54-711

Vadonatúj CITIZEN 120D nyomtató, C64-hez jutányos áron eladó! Tomasits Ákos, 9181 Kimle, Béke út 52.

C64 játékprogramokat cserélek lemezen és kazettán. Keresem a DEFENDER OF THE CROWN című új játékot. Megvan a LAST NINJA I–II, DRUID I–II. Kohári Szilárd, 1124 Budapest, Vercse u. 16. Telefon: 18-57-846.

Nyelvtanulás C64-en! 5000 szavas szótárdiszk, német I–II; Themen I–II. leckéi szerint is. Bővíthető! Ára: 950 forint. Kiss András, 7400 Kaposvár, Arany János köz 12/II.

Eladó C64 alapgép + 300 játékprogram + C-magnó + sok irodalom. Irányár: 22 000 forint. Rubos Attila, 1214 Budapest, Sallai Imre u. 24. Telefon: 13-45-742.

Eladó! C64 + magnó + TURBO CARTRIDGE + JOYSTICK + könyvek + lemezek + HANGDIGITALIZÁLÓ + DIREKT MÁSOLÓ. Szentés Gábor, 7632 Pécs, Sarohin u. 60.



C64-est veszek magnóval. Ár-ajánlatot a következő címre kérem: Gyurkó Zsolt, 4031 Debrecen, Krónikás u. 6. IV/40.

C64-re színvonalas programok eladók kazettán, árengedménnyel, 15 Ft/db. Csere is lehetséges. Cseréhez listát kérek, ill. küldök. Kopácsi Ferenc, 8230 Balatonfüred, Hármán Kató u. 4/2.

C64-es géphez angol oktató-programokat és C16 szimulátort keresek. Dienes, 1124 Budapest, Levendula u. 12. Telefon: 15-64-209.

AMIGA

AMIGA-programok és -információk cseréje. Bárdos Ferenc, 6300 Kalocsa, Miskei út 20.

AMIGÁHOZ PASCALT keresek! Ezenkívül minden (elsősorban felhasználói) program érdekel. Solymos Gyula, 7623 Pécs, Petőfi u. 56. Telefon: 72/16-697

AMIGA-tulajdonosok! Szüntessük meg az információhiányt! Hozzunk létre egy ún. értéknövelő hálózatot. Részletes felvilágosítás: Pető József, 6723 Szeged, Szilléri sgt. 49/A.

AMIGA tulajdonostársak jelentkezését várom! Hilcz Ádám, 7122 Kakasd, Rózsa-domb u. 50.

AMIGA márkatársakat keresek programcsere céljából. Listát kérek és küldök. Keresek továbbá magyar nyelvű irodalmat, leírást. Tóth László, 8800 Nagykanizsa, Irtás u. 1. III. 16.

AMIGA 500-ra programokat cserélek. Cserealapom 100 darab program. Cserealap hiánya esetén másolási díj 40 Ft/program. Vasics Tamás, 8855 Belezna, Kossuth u. 40.

VEGYES

C128D megegyezés szerinti árral eladó. Radics Róbert, 6100 Kiskunfélegyháza, Szőlő u. 10/4. Telefon: 76/61-116.

Igényes programokat keresek lemezen és kazettán. Kb. 600 programom van. Keresem a DESTROYER című program leírását. Barta Balázs, 8200 Veszprém, Április 4. u. 1/F.

Délutáni elfoglaltságra keresek C64 kezeléséhez értő, megbízható fiút, 18 éves korig. Havi 6000 forint. Jelentkezés: Sultisz Lászlónál a 14-87-277 telefonszámon, 8-11-ig.

Programcsere! PLUS/4-re kazettán, C64-re discen is! Listát kérünk, illetve küldünk! KISBÉRI COMMODORE TEAM, 2870 Kisbér, Köztársaság u. 27.

Eladom vagy elcserélem 64 Kbyte-os, tápegységhibás C16-os gépemet. Cserénél PLUS/4 vagy C64 érdekel. Ráfizetés lehetséges. A gép ára tartozékaival együtt 8000 Ft. Matcsák Ferenc, 1153 Budapest, Erdőkerülő u. 6.

Olcsón eladó új, 1551-es floppy! TVC és C64 programokat cserélek kazettán! Tombor Márton, 5200 Tökölszentmiklós, Tancsics ltp. 5.

Angol és német szótárprogram eladó lemezen. Barna Péter, 1098 Budapest, Távíró u. 15. Telefon: 12-73-790.

Keresem a GYŰRŰK URA című programot. Török Zsolt, 1158 Budapest, Körvasút sor 105. Telefon: 183-11-11.

Felvenném a kapcsolatot működképes COPY + másoló-program-tulajdonossal. Farkas István. Telefon munkaidőben: 172-982

Eprom égetés 2716-27256-ig, masterből vagy lemezből, 24 órán belül. CARTOIDGE modulok összeállítása! Muzsik József. Telefon: 58-78-35

Keresem a BARDS TALE és az IMPOSSIBLE MISSION programokat. Cserébe színvonalas programokat adok kazettán. Muhari Tamás, 5100 Jászberény, Tompa M. u. 2.

Programmásolás! Választék 260 lemezoldall! Másolás oldalanként 20 Ft. Vasics Tamás, 8856 Belezna, Kossuth u. 40.

Programcsere! Lehetőleg 1988-as vagy 1989-es programokat várok lemezen és kazettán. Szabó Károly, 6413 Kunfehértó, Ady Endre u. 10.

C64+OCEANIC FLOPPY + 2 JOYSTICK + 60 lemez (200 program) eladó! Kiss, 9091 Ravasz, Országút 22.

Eladó: VC-1541 DRIVE (10 000 Ft). Vághy György. Telefon: 16 óra után: 585-547

C128 és C64 játék- és egyéb programokat cserélek lemezen. Cserealap: 800 program. Főleg pestiek jelentkezését várom. Szilágyi Donát, 2120 Dunakeszi, Garas u. 8.

Keresem a STEALTH FIGHTER és egy EXP PORT-ba illeszthető A/D átalakító leírását. Cserébe C64-es programokat adok. Cser Gábor, 9400 Sopron, Laktanya u. 9.

Keresem megvételre vagy rövid időre kölcsön: Lipovszki—Subai—Besreda FORTH PROGRAMOZÁS című könyvét.

RPR-210-01 típusú nyomtató Commodore interfésszel eladó! 8000 Ft. Dobrosi János, telefon: 17-36-470.

Commodore számítógépek javítását vállalom. Török István, 1156 Budapest, Nádasztó utca 86. CB: AM 5 VIK/1. Telefon munkaidőben: 153-19-33/3184 mellék.

C=1802 monitor sürgősen eladó! Ugyanitt PLUS/4 programcsere lemezen. Cserealap 1000 darab program. Szeke-res Péter, 1083 Budapest, Szigony u. 2. VII/21. Telefon: 148-066.

Márkatársak jelentkezését várom. Kopácsy Vilmos, telefon: 181-15-50/147, vagy otthon: 145-03-58.

Keresem a ZORK I—III-at C64-re, a BARDS TALE I—II-t C64-re és PLUS/4-re! PLUS/4 programok cseréje lemezen! Biczó Tibor, 8900 Zalaegerszeg, Népköztársaság útja 14.

Programokat cserélek lemezen. Listát kérek. Keresem: ANNALS OF ROME, DARK SCEPTIVE, PRO ADVENTURE WRITING című programokat. Wagner Róbert, 5700 Gyula, Semmelweis u. 6/A.

MPS 801 nyomtató olcsón eladó! Sramó András, 7636 Pécs, Pintér István u. 9.

Működésképtelen magnót vennék vagy érte C64-es programokat adnék. C64-re programcsere lemezen és kazettán. 2500 programom van. Bandzsók Zsolt, 3400 Mezőkövesd, Hadnagy u. 1. I/2.

Üzemképes floppy drive-ot vennék. Nagy-György Tibor, 3700 Kazincbarcika, Liliom út 2.

OC—118N lemezegységet vennék. Árajánlatokat, ha lehet, levélben. Csizmazia Ferenc, 9023 Győr, Bacsó Béla út 87. Telefon: (96)17-584.

Alig használt 1541-es floppy eladó. Telefon: 159-507. Rózsa István, 1105 Budapest, Kápolna u. 25.

Új 1541—II-es diszk drive eladó. Erdélyi Attila, 4485 Nagyhalász, Ibrányi út 10.

Formázatlan, új 5/4 collos lemezekért programokat adok, lemezen vagy kazettán. Listát küldök. Csak postai úton! Nagy Béla, 1131 Budapest, Rokolya u. 39.

GEOS-t magyar leírással vagy anélkül eladásra kínálok. Válaszborítékban további felvilágosítást adok. Filetőth Lvente, 4400 Nyíregyháza, Északi krt. 18. IV/18.

Programcsere kazettán! Cserealap mintegy 600 program. Lázár Miklós, 4220 Hajdúböszörmény, Rudas László u. 11.

Programcsere kazettán! Listát kérek. Keresem a SAVAGE ISLAND térképet. Kiskovács Endre, 6090 Kunszentmiklós, Gaál Sándor út 39.

C=1802C színes monitor eladó! Érdeklődni 17 óra után: 148-61-65 telefonon Korompay Attilánál lehet.

Eladó egy alig használt BROTHER típusú nyomtató sok programmal. Szatmári Tibor, 5830 Battonya, Lenin út 87.

Eladó: YAMAHA DX 21 poli-fonikus szintetizátor + AMIGA MIDI interface, programmal. Ára: 60 000 Ft. Keresem a VC1541 meghajtó részletes dokumentációját fénymásolással! Maus Róbert, 1104 Budapest, Harmat u. 76. I. lh. IV/12.

Figyelem!
Olcsó floppy lemezeket, 5/4 collost vásárolnék minden mennyiségben. Üzenetrögzítő: 782-987, Rózsahegyi Márk.

Felvenném a kapcsolatot működőképes COPY + másoló program-tulajdonossal. Telefon munkaidőben: 172-982, Farkas István.

VIDEOTON 64 kbyt-os számítógépre programokat keresek kazettán. Haás Zoltán, 1163 Budapest, Vulkán utca 2.



kedvezmények

A kedvezmény
a megjelenéstől
számított
egy hónapig
érvényes.



A NOVOTRADE RT. 2C
Áruházában az Egyesület
PLUSZ- és SZUPER PÁHOLYÁNAK
tagjai kedvezménnyel
vásárolhatják meg a következő programokat:

	régi ár	új ár
Fényceruza	2500,00	2000,00
Első könyvem a CHIPEKRŐL	99,00	79,20
Oktató kazetták általános iskolák részére, PLUS/4-re	3000,00	2400,00
TVC operációs rendszer	190,00	152,00
TVC gépi kód	190,00	152,00
TVC hardware	267,00	213,60
TVC ROM	290,00	232,00
Oktatótábla C64-re	3000,00	2400,00
Oktatótábla C+4-re	3000,00	2400,00
Oktatótábla C16-ra	3000,00	2400,00

KEDVEZMÉNYEK a PC-Szalontól a Szuperpáholy tagok részére!
IMPOSSIBLE MISSION

II. 15% 781,— ÁFÁVAL

játékprogram

AMBASSADOR PC szövegszerkesztő

10% 5950,— ÁFÁVAL



Novemberi 60 forintos vásárlási utalvány

Beváltható készpénzes
vásárlás esetén az
ÁPISZ szaküzleteiben
XI., Budafoki út 7.
VIII., Szigony u. 15.

Érvényes: 1990. február 28.



novemberi 60 forintos vásárlási utalvány

Beváltható készpénzes
vásárlás esetén a 2C
áruházban XIII., Balzac u. 35.
és a Művelt Nép
vidéki boltjaiban működő 2C sarkokban.

Érvényes: 1989. december 31.

A Newline számítástechnikai vállalkozás 10% kedvezményt ad az egyesület tagjainak:

C 16 beépíthető 64 KByte memóriabővítő.

16-64-es átkapcsoló	1990,— Ft
beépítés munkadíja	150,— Ft
ROMTURBO 16	490,— Ft
együttes megrendelés esetén	770,— Ft
árengedménnyel:	3400,— Ft
	3060,— Ft

Jogosultak: a Plusz- és a Szuperpáholy tagjai
Igazolás: ennek a tikettnek postai elküldésével
Cím: Newline, 1014 Budapest, Tárnok u. 26. 1/5.

NEWLINE

HARDWARE SOFTWARE

A Fotelektronik-Novotrade-Alfa KFT az alább felsorolt szervezeiben mindenféle szervizszolgáltatás munkadíjából és az 1989. évben megkötött átalánydíjas szerződés összegéből 10% kedvezményt ad az egyesületi tagoknak.

Határidő: nincs, illetve átalánydíjas szerződésnél 1989. 12. 01.

A kedvezményt nyújtó szervezeink:

1053 Budapest, Magyar u. 12-14.	Telefon: 173-551
1083 Budapest, Szigony u. 9.	Telefon: 343-153
1191 Budapest, Gábor Á. sétány 3.	Telefon: 274-763
3100 Salgótarján, Arany J. u. 3.	Telefon: 32-14-007
3525 Miskolc, Fazekas u. 1-3.	Telefon: 46-17-011
4034 Debrecen, Holló L. u. 14.	Telefon: 52-32-863
5600 Békéscsaba, Bartók B. u. 37.	Telefon: 66-27-195
6726 Szeged, Csongrádi sugárút 76.	Telefon: 62-13-377
7400 Kaposvár, Füredi u. 24.	Telefon: 82-16-307
7624 Pécs, Jurisics M. u. 17.	Telefon: 72-11-812
8000 Székesfehérvár, Széchenyi u. 15/a.	Telefon: 22-12-711

9024 Győr, Bem J. tér 1.

Telefon: 96-12-802

9700 Szombathely, Szalonok u. 31.

Telefon: 94-13-419

Igazolás: a javítandó berendezés leadásakor egyesületi igazolvánnyal.
A kedvezmény többször is igénybe vehető.





KOGINFORM

MŰSZAKI FEJLESZTŐ KISSZÖVETKEZET



KOGINFORM Levélcím: 1325 Újpest 1. Pf.: 159 Telefon: 894-642, 894-756 **KOGINFORM**

Bérszámfejtési rendszer

A rendszer feladata, hogy lehetővé tegye a bérszámfejtés kellő időben és pontossággal történő elvégzését a vállalatoknál.

Az adatbevitel felépítése minimálisra csökkenti az adatrögzítést:

- törzsadatokat a Munkaügyi Rendszerből veszi át,
- az időszakos adatok bevétele eseti jelleggel történik, azokat a rendszer a továbbiakban folyamatosan kezeli (letiltások, levonások, biztosítások, pótlékok stb.),
- havi rendszerességgel csak a havi változású adatokat kell rögzíteni.

A vállalatnál alkalmazott bérszámfejtési mód, ill. a bérszámfejtéshez kapcsolódó különböző rendeletek változásai nem kívánják meg a rendszer módosítását. A rendszer adaptív tulajdonságai garantálják a hosszú távú használhatóságot, még a gazdasági életünkre jellemző dinamikus szabályzó-változások közepette is. Bármelyik magyar vállalat bérszámfejtési igényét ki tudja elégíteni.

Az alrendszer fő funkciói:

- Törzsadat-karbantartás
- Havi/Időszakos adat karbantartás
- Bérszámfejtés (dolgozóra, szervezeti egységre, teljes vállalatra)
- Bérlistakészítés
- Címletjegyzék
- Bérkartonkészítés
- Munkabér-elszámolási lap készítése
- SZJA-előleg év végi elszámolása

A rendszer IBM PC lokális hálózat figyelembevétele került kifejlesztésre.

Üzembe helyezési díjak:

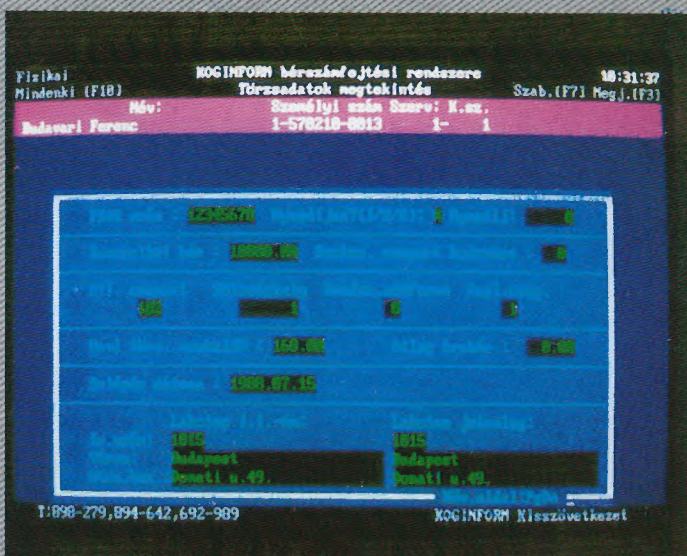
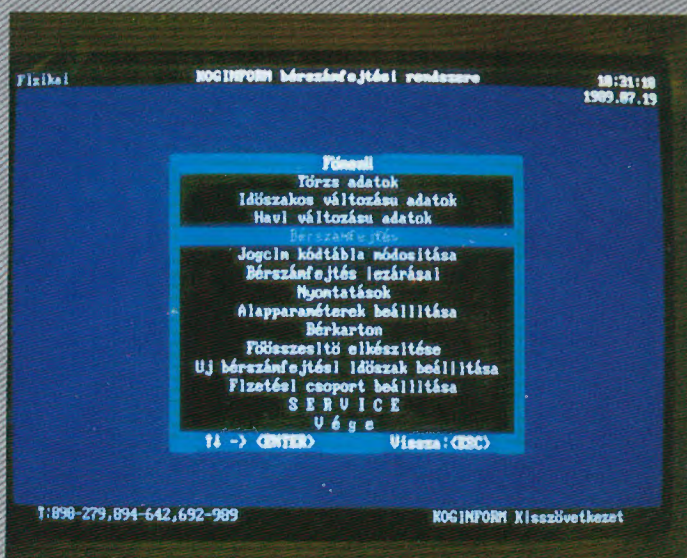
Bérszámfejtési alrendszer	180 000 Ft + ÁFA
— Halmazati adószámító modul	30 000 Ft + ÁFA
— Statisztikai modul	50 000 Ft + ÁFA
— Táblázó modul	40 000 Ft + ÁFA
— Listázó modul	20 000 Ft + ÁFA
Munkaügyi alrendszer	200 000 Ft + ÁFA
Vezetésszolgáltatási információs alrendszer	70 000 Ft + ÁFA
Teljesítményszámolási alrendszer	90 000 Ft + ÁFA

Áraink munkahelyenként értendők, a megvásárolt darabszámtól függően árengedményt adunk.

Ez a mennyiségi árengedmény érvényes akkor is, ha több különböző rendszerünket vásárolják meg.

Referencia helyek:

- Budapest és Vidéke MÉH Vállalat
- Csepel Művek Fémű Móri Gyáregysége
- Csepel Művek Hőerőmű és Szolg. Közös V.
- Csepel Művek Ruházati, Gép- és Kerékpárgy. V.
- Csepel Művek Vasmű
- Debreceni TANÉRT 1. sz. Mechanikai Gyára.



Ára: 48 Ft

- Külügyminisztérium Ellátó Igazgatósága
- ELEKTRONIKA Szövetkezet
- Észak-dunántúli TŰZEP V.
- Fejér m-i Gabonaforgalmi és Malomipari V.
- Fővárosi XXI. ker. Ingatlankezelő V.
- Kiskunhalasi Baromfifeldolgozó V.
- Lőrinci Hengermű
- MN Kaszói Erdő- és Vadgazdaság
- Pécsi Szikra Nyomda

Szolgáltatásaink:

- A rendszert a Megrendelő igényeihez adaptáljuk, egy szakemberünk egy havi munkájával térítésmentesen, azon felül megegyezés szerint.
- Betanítjuk a Rendszert ingyenesen.
- A Rendszer beüzemelését szolgáló próbaüzem időtartama alatt — kívánságra — programozói, ill. operátori ügyeletet biztosítunk.
- A rendszer átadását követő 5 éven keresztül térítésmentesen elvégezzük a szabályozórendszer változásainak következtében felmerülő módosításokat évi egy ember/hónap munkaigényig.
- Számítógéppel nem rendelkező ügyfeleink részére a programrendszereket az üzemeltetésükhöz szükséges számítógép konfigurációval együtt biztosítjuk:
 - az eszközöket eladjuk,
 - az eszközöket bérbe adjuk,
 - hálózatot telepítjük.

A legtöbb helyen saját gépeinket kihelyezzük a felhasználóhoz, és azon ún. gépi adatfeldolgozó kapacitás-szolgáltatást nyújtunk.

Ajánlott minimális konfiguráció:

Vállalat létszáma	Konfiguráció	Irányár (hardver + alapszoftver)
300 fő	— XT — 20 MB Winchester — FX 1050	360 000 Ft
300—500 fő	— AT — 20 MB Winchester — FX 1050	390 000 Ft
500—1500 fő	— AT — 60 MB Winchester — FX 1500	450 000 Ft
1500—3000 fő	— SERVER AT — 80 MB Winchester — 3 db AT munkaállomás — DFX 5000	1 280 000 Ft
3000 fő felett	— SERVER 386 AT — 2x80 MB — 5 db AT munkaállomás — 2 db DFX 5000	2 170 000 Ft

Fizikai Mindenki (F18) KOGINFORM bérzánfejlesztési rendszere 1989.07. havi adatok Szab. (F7) Megj. (F3) 18:32:14

Műv: Személyi szám Szerv: K.sz. B.bér: 10000 Ft
 Budapesti Főreng: 1-570210-0013 1- 1 H.törv.nidő: 160.00

Név	megnevezés	Ára	z	bér	o.bér	Ft	Ft	bé	bé	Ft
1	Időbér	160.00			0.00					
4	Hozzájár							2800		
3	Tároló alap	7.00	180.0		0.00					
181	Tárolópótlék	7.00	58.0		0.00					
402	Esti kif. (Fizikai)	0.00	0.0					0	2800	
7	Fizetés előleg			0.0						5000

1:890-279,894-642,692-989 Atut.cime (F8) KOGINFORM Kiszövetkezet

Fizikai Mindenki (F18) KOGINFORM bérzánfejlesztési rendszere 1989.07. havi bérzánfejlesztés Szab. (F7) Megj. (F3) 18:32:34

Műv: Személyi szám Szerv: K.sz. B.bér: 10000 Ft
 Budapesti Főreng: 1-570210-0013 1- 1 H.törv.nidő: 160.00

Név	megnevezés	Ára	z	bér	o.bér	Ft	Ft	bé	bé	Ft
1	Időbér	160.00			0.00					
4	Hozzájár							2800		
3	Tároló alap	7.00	180.0		0.00					
181	Tárolópótlék	7.00	58.0		0.00					
402	Esti kif. (Fizikai)	0.00	0.0					0	2800	
7	Fizetés előleg			0.0						5000

1:890-279,894-642,692-989 Atut.cime (F8) KOGINFORM Kiszövetkezet

Fizikai Mindenki (F18) KOGINFORM bérzánfejlesztési rendszere 1989. évi bérzánfejlesztés Szab. (F7) Megj. (F3) 18:34:12

Műv: Személyi szám Szerv: K.sz. B.bér: 10000 Ft
 Budapesti Főreng: 1-570210-0013 1- 1 H.törv.nidő: 160.00

Név	megnevezés	Ára	z	bér	o.bér	Ft	Ft	bé	bé	Ft
1	Időbér	160.00			0.00					
4	Hozzájár							2800		
3	Tároló alap	7.00	180.0		0.00					
181	Tárolópótlék	7.00	58.0		0.00					
402	Esti kif. (Fizikai)	0.00	0.0					0	2800	
7	Fizetés előleg			0.0						5000

1:890-279,894-642,692-989 Atut.cime (F8) KOGINFORM Kiszövetkezet



KOGINFORM
 MŰSZAKI FEJLESZTŐ KISSZÖVETKEZET
 SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÁGAZAT

Telefon: 894-120

